¡Traza y anota!

Cómo dibujar/Dibujar

Escrito por Fuu Aoi

¡Comprenda los conceptos básicos y los consejos!

® Ikeda Shoten

9784262147383

1922071014504

ISBN978-4-262-14738-3

C2071 ¥1450E

③ Ikeda Shoten

Precio de lista (1450 yenes + impuestos)

¡Mejora tus habilidades rastreando personajes de Manga!

Cómo dibujar/Dibujar

9784262147383

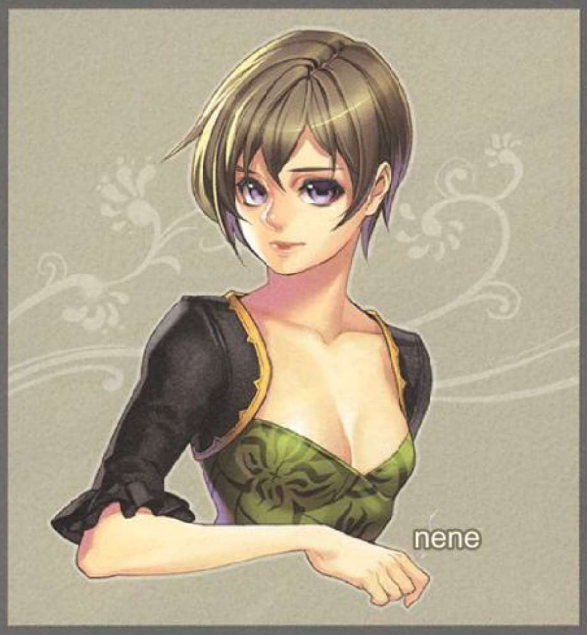
1922071014504

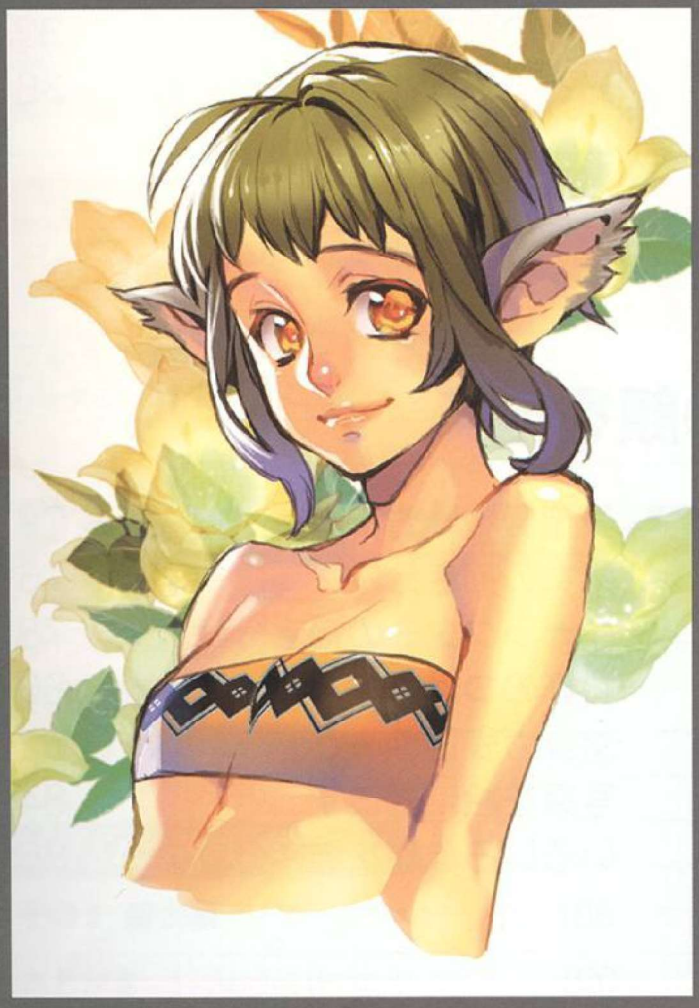
ISBN978-4-262-14738-3
C2071 ¥1450E

ⓘ池田書店
定価（本体1450円+税）

なぞって上達！ マンガキャラ
描き方・デッサン

LIBRO DE BOCETOS





CONTENIDO

LIBRO DE BOCETOS 2

hacer color 6

Al crear este libro
~Introducción~ 14

Parte 01 Conocimientos básicos de manga.

herramientas necesarias para dibujar 16

Manga = combinación de líneas 18

Cambiar el nivel de dibujo 20

descanso
"Cómo convertirse en ilustrador profesional" 22

Parte 02 Sobre la estructura del cuerpo humano.

Memorizar la estructura ósea 24

Memorizar la estructura muscular 26

Dibujo de hombres y mujeres 28

como se mueven las articulaciones 32

Creando un efecto tridimensional con luces y sombras. 38

descanso
"Lo que necesitas para mejorar tus habilidades" 42

Parte 03 Dibuja una cara manga

Conceptos básicos de cómo dibujar caras 44.

Dibuja una cara/perfil diagonal 48

Cómo dibujar la cara de Aori y la cara de Fukan 52

como dibujar ojos 56

como dibujar cejas 60

Cómo dibujar la nariz, las orejas y la boca. 62

Deformación del enlace 64

cómo dibujar el pelo 68

Cómo hacer expresiones faciales. 72

Dibujo de hombres y mujeres. 76

dibujo de personajes 78

Cómo agregar sombras de cara 80

+a para expresión manga 82

convertir una foto en una pintura 84

Dibujemos diferentes caras. 86

descanso
"Consejos para dibujar personajes atractivos" 88

Parte 04 Dibuja el cuerpo del manga.

Cómo dibujar todo el cuerpo. 90
dibujar el cuerpo de un hombre 94
dibujar el cuerpo de una mujer 96
dibujar diferentes formas del cuerpo 98
Cómo dibujar el cuerpo de Aori y Fukan. 100
mover la parte superior del cuerpo 102
mover la parte inferior del cuerpo 106
cambiar la cabeza 110
Pose que utiliza todo el cuerpo. 112
conecta los personajes 114

Infiltrándose en el lugar de trabajo de Fuha

Parte 1: Tamaño de todo el cuerpo 118

descanso
¡"Lo que necesita un ilustrador" 130

Parte 05 Mueve el personaje

Puntos por ponerse en movimiento 132
Acciones usando líneas de efectos 136
Cómo dibujar por acción 138
Acciones usando herramientas 148

Infiltrándose en el lugar de trabajo de Fuha

Parte 2: Imágenes dinámicas 152

descanso
"Lo que tengo presente cada día" 158

Parte 06 Dibuja ropa, arrugas y personajes.

Cómo dibujar arrugas 160
como dibujar ropa 164
Cómo dibujar accesorios 166
Cómo dibujar disfraces 168
Cómo dibujar personajes 176

Infiltrándose en el lugar de trabajo de Fuha

Parte 3: Ropa 186
Epílogo 190

¡Podrás entender todo el proceso hasta colorear!

hacer color

~Hasta que se complete la portada~

¿Cómo se creó la portada de este libro? El Sr. Fuha explicó de una manera fácil de entender todo, desde dibujar hasta colorear los personajes.

Proceso hasta su finalización

1. Concepto y bruto

Dibujo algunos borradores simples y decido qué tipo de imagen quiero crear.

2. Bosquejo

Una vez finalizada la imagen de la obra, dibuja un boceto con un portaminas. A veces se dibuja mediante software.

3. Escanear

Utilice un escáner para descargar los datos a su computadora. La resolución es de 350 ppp o 600 ppp para originales monocromáticos.

4. Pintura de fondo

Al agregar un fondo detrás de una persona, es más eficaz crearlo por separado de la persona.

5.Pintura de personajes

Color de cabello, cuerpo, ropa, etc. El software utilizado en este libro es Photoshop 5.5.

6. Ajuste de color

Presentamos el proceso para colorear piezas pequeñas. La atención al detalle mejora la calidad de su trabajo.

7.Completar

Concepto y borrador Primero, creemos un concepto.

Narguile

Una pose mirando hacia adelante con un gancho. Apoya los codos debajo del papel para ponerse cómodo. El pelo de la niña es corto y rizado.

Una palabra de Fuuha

Parece haber menos giro...

tamaño de la cintura

Las chicas reciben bolígrafos para mejorar el manual de técnicas del manga. La composición es en ángulo con la cintura para arriba.

Una palabra de Fuuha

Era demasiado pegajoso así que lo rechacé.

decisión

frente

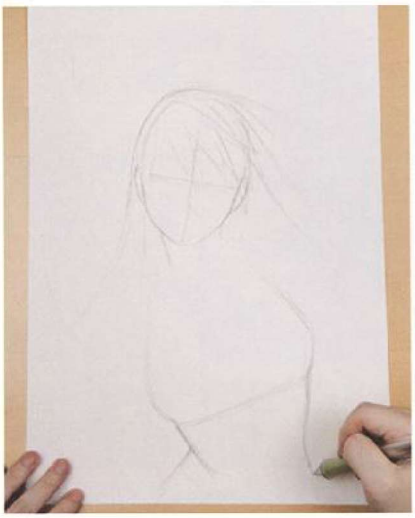
Una ilustración que enfatiza el busto, mirando hacia adelante. Su cabello es largo y le da movimiento. Se eligió este diseño porque sería el más llamativo.

Una palabra de Fuuha

Tiene movimiento y parece que causará impacto.

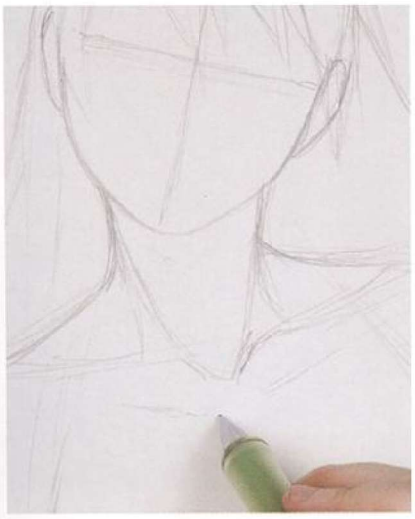
Boceto Dibuja un boceto para colorear.

Elimina la irritación del rostro. La cara 01 mira hacia adelante, pero para mostrar movimiento inclina la cabeza ligeramente en diagonal.

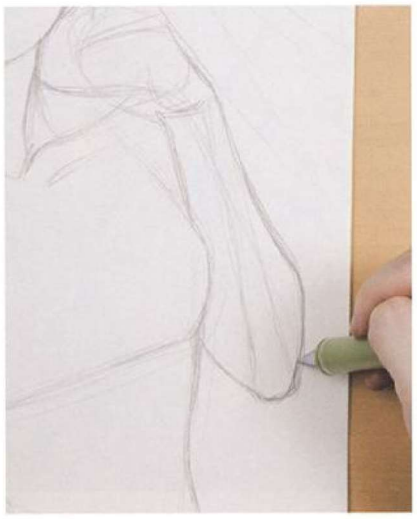


Dibuja un contorno aproximado de todo el cuerpo, luego salta los hombros y comienza a dibujar desde la cintura.

03 Dibuja siendo consciente de la hinchazón del busto y de la cintura delgada.

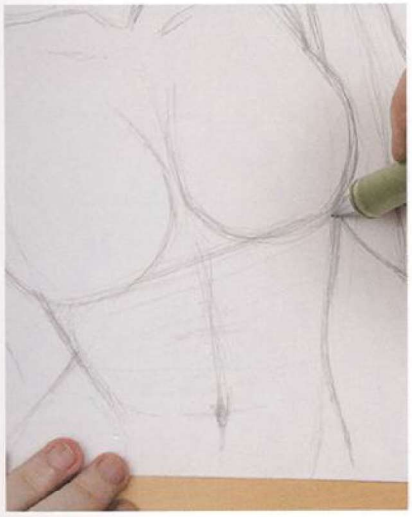


04 Toma la línea de los hombros y dibuja la clavícula y el cuello. Dibuja una línea debajo de la clavícula.



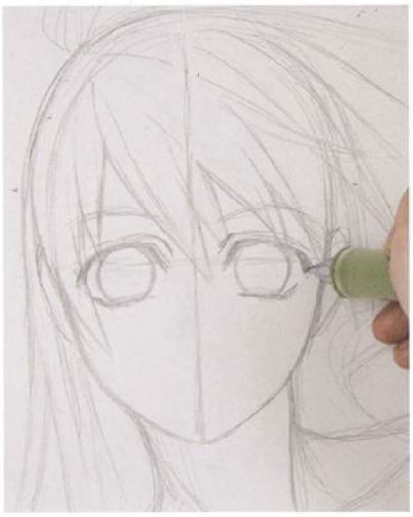
05 Coloque su brazo izquierdo de manera que no cubra su cara.

06 Coloca el busto con un movimiento circular. Coloque su ombligo ligeramente por debajo de su cintura.



07 El busto debe tener suficiente volumen para caber en tu brazo doblado.

08 Añade enlaces oculares. La forma de los ojos está determinada por las esquinas internas y externas de los ojos.



09 Dibuja el enlace del iris. Al agregar cejas, considere la posición de los ojos y la expresión facial.

10 Pon el ojo morado en el centro y rellenalo.

11 Configure la fuente de luz para que esté en la parte superior izquierda y agregue un resaltado en la parte superior izquierda.

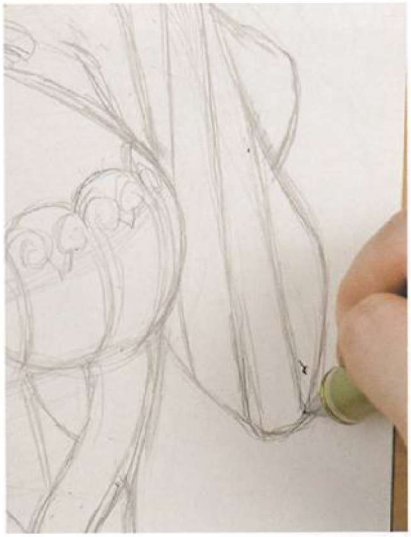
12 Dibuja la nariz y marca la ubicación resaltada.

13 Dibuja la boca.

14 Dibuja la boca como si se estuviera ensanchando y agrega los dientes y la lengua.

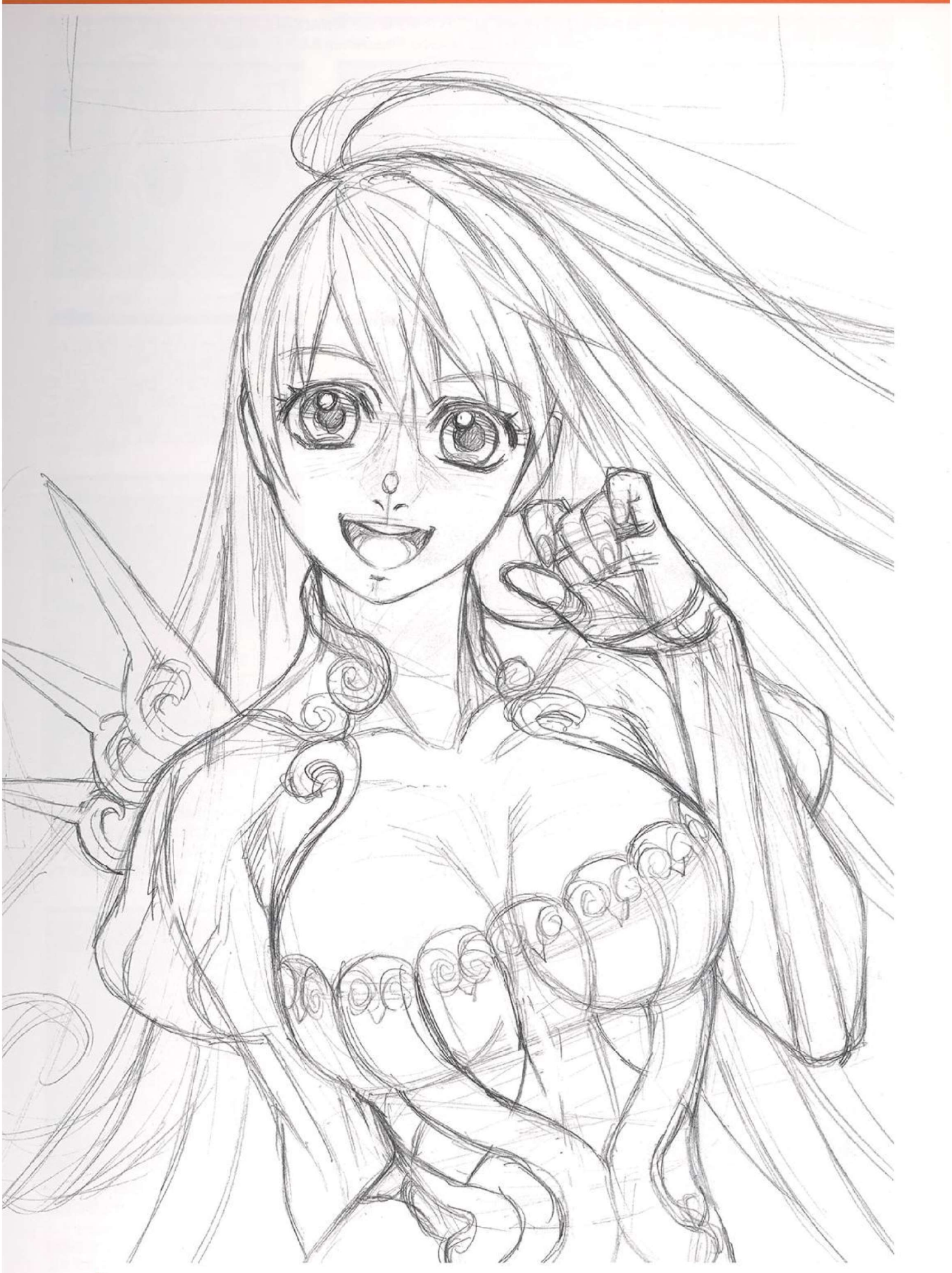
15 Cuida la ropa. Creamos ropa que sólo se puede crear mediante dibujos.

16 Dibuja los detalles de la ropa.



17 Dado que los brazos están torcidos, las líneas de la ropa también se dibujan teniendo en cuenta ese giro.

18 La palma de la mano está hinchada, dándole una sensación tridimensional.



19 Completa dibujando plumas en el cabello y la espalda.

Pintura de personajes y pintura de fondo.

El entorno operativo es Windows XP. La tableta gráfica es WACOM Intuos 3. Las aplicaciones utilizadas son Corel Painter 9.0 y Adobe Photoshop 5.5. La resolución es de 350 ppp.

Escanee el boceto y calque con la herramienta Pincel lápiz 01 de pintor para crear un arte lineal. Crea una capa 1 con las líneas del cabello (rojas) debajo de la capa donde está dibujada la persona. Mantenga esta línea abajo hasta el final.

Continúe trabajando en Photoshop. Crea una nueva capa 02 y dibuja un círculo negro en esta capa usando la herramienta de forma. Esto se convierte en el iris. Gire hacia la izquierda y hacia la derecha para comprobar si se colapsa.

Dibuja el interior del iris con blanco o gris y luego colorea el iris con una capa en el modo 03 Multiplicar. Establece la capa de dibujo lineal en modo Multiplicar y cámbiala a marrón con "Tono/ Saturación". Es mejor dibujar los reflejos de los ojos creando una capa separada sobre el dibujo lineal.

04 Seleccione el exterior de la persona usando la herramienta de selección automática. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic para agregar una selección y mantenga presionada la tecla Alt para reducir la selección.

05 Utilice "Invertir selección" para que el área de selección 05 sea sólo la persona. Crea una nueva capa y rellénala. Borré cualquier parte que sobresaliera con la herramienta Borrador y agregué las partes faltantes con la herramienta Pincel para completar la coloración sólida del área de la persona. Pinte la parte del ala en el hombro derecho de un color diferente en una capa separada.

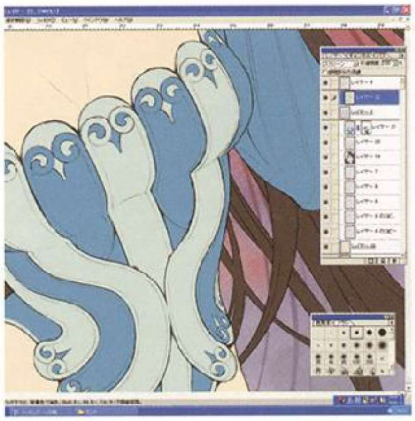
Crea una capa debajo de la persona y dibuja el fondo. Ábralo en Painter y use el pincel de acuarela simple "Acuarela digital" con configuraciones aleatorias para crear textura en la pared. Agrega otra capa encima y dibuja color púrpura al azar en la parte inferior. Luego, usa una capa separada para crear una gradación en la parte superior.

Crea otra capa y agrega un toque simple usando ``Pen" 07 ``Scratchboard Rake". Esto se usará más adelante para la textura, así que dibújalo claramente en negro.

Ábrelo en Photoshop y conviértelo a 08 CMYK para imprimir. Configure la capa de textura creada en 07 en modo superposición, - ajuste la opacidad y combínela con el fondo. Luego, agrega los detalles del fondo con un pincel. する。Agrega una gradación a la capa creada en el paso 06 y una nueva capa y ajusta la parte inferior a violeta.

Crea una nueva capa y crea un patrón de nubes en blanco y negro usando "Filtro 09 → Dibujar → Patrón de nubes 1". Configure esta capa en modo superposición y use la herramienta de borrador para borrar todo excepto la pared roja en el fondo para agregar textura a la pared. Como no hay ningún dibujo lineal en el fondo, la imagen no se oscurecerá. キャラ

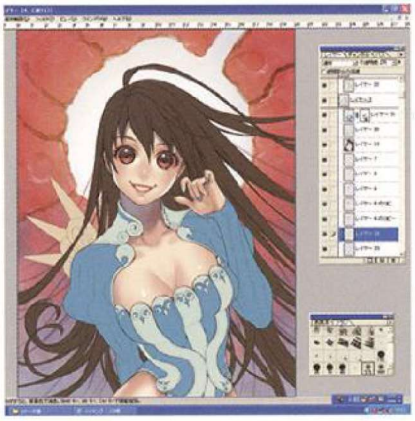
Pinta cada parte de la ropa y el cabello en 10 capas separadas. Para la ropa, coloque solo las partes azules encima de una capa pintada completamente en azul claro. La nueva capa 1 aquí agrupará todo. Elimine solo la capa de dibujo lineal del grupo. Ajuste usando un pincel con la casilla de verificación ``Sensibilidad/opacidad a la presión del lápiz" desmarcada en la herramienta Pincel en la ventana ``Opciones".



Cree una capa de modo de pantalla 11 encima de la capa de dibujo lineal y agrúpela con el dibujo lineal. Colorea esta capa y cambia parcialmente el color del dibujo lineal. Las líneas tienden a resaltar especialmente en áreas de colores brillantes, dando una apariencia áspera, así que cambia esas áreas a un color más claro.

Para la capa sólida de cada pieza, marque "Proteger 12 piezas transparentes". Agrega sombras a la piel y enrojecimiento de las mejillas. Agrega sombras más oscuras. Lo hice de un color violáceo.

Agregue luces y luces de fondo 13. Esto tiene un papel auxiliar en la creación de un efecto tridimensional, por lo que no se debe agregar ni demasiado ni muy poco.



14 Pinta los detalles mientras seleccionas colores con la tecla Alt. El color de la sombra agregado en el paso 12 era un poco oscuro, así que mezclé el azul de la ropa con la sombra como reflejo. La piel está completa.

Dibuja los dientes y el blanco de los ojos 15 veces en la misma capa que la piel. Cuando el blanco de los ojos es rojizo, se mezcla bien con la piel, y cuando es azulado, parece transparente. Como mi piel es suave, agregué mi propia textura rugosa como una capa en el modo Luz suave.

Para el cabello, primero dibuja las mechas, teniendo en cuenta la redondez de la cabeza. Dibujado en color crema en una nueva capa en modo sobreexponer. Seleccione partes distintas al cabello en la capa de cabello. Elimina las partes de la capa resaltada que no sean el cabello.

Combina la capa de mechas con las 17 capas de cabello. Usando la herramienta de la punta del dedo, muévala a lo largo del flujo del cabello para crear textura.

18 Dibuja detalles en la capa de cabello mientras recoges colores. Añade colores de sombra y dibuja los detalles de los mechones de cabello sin destruir la sensación redonda y tridimensional de la cabeza. El azul de su ropa se refleja en el interior de su cabello, por lo que agregar azul como en 14 le da una apariencia natural.

Crea 19 capas nuevas en modo superposición y agrega rosa retroiluminado aquí. Agrega reflejos particularmente brillantes al cabello en la capa con los reflejos de ojos creados en el paso 03.

Siguiendo el mismo procedimiento que para la piel, aplica una capa de Clothes 20 de color azul claro en toda la superficie.

Establece la capa para la parte azul de la ropa en modo Multiplicar 21. Pinta las plumas de la misma forma que antes. Ajusta los colores de cada parte. Las capas para las partes coloreadas de la persona están agrupadas, así que use "Capa → Combinar grupo" para combinar todo excepto el fondo, el dibujo lineal de la persona y los reflejos de los ojos y el cabello.

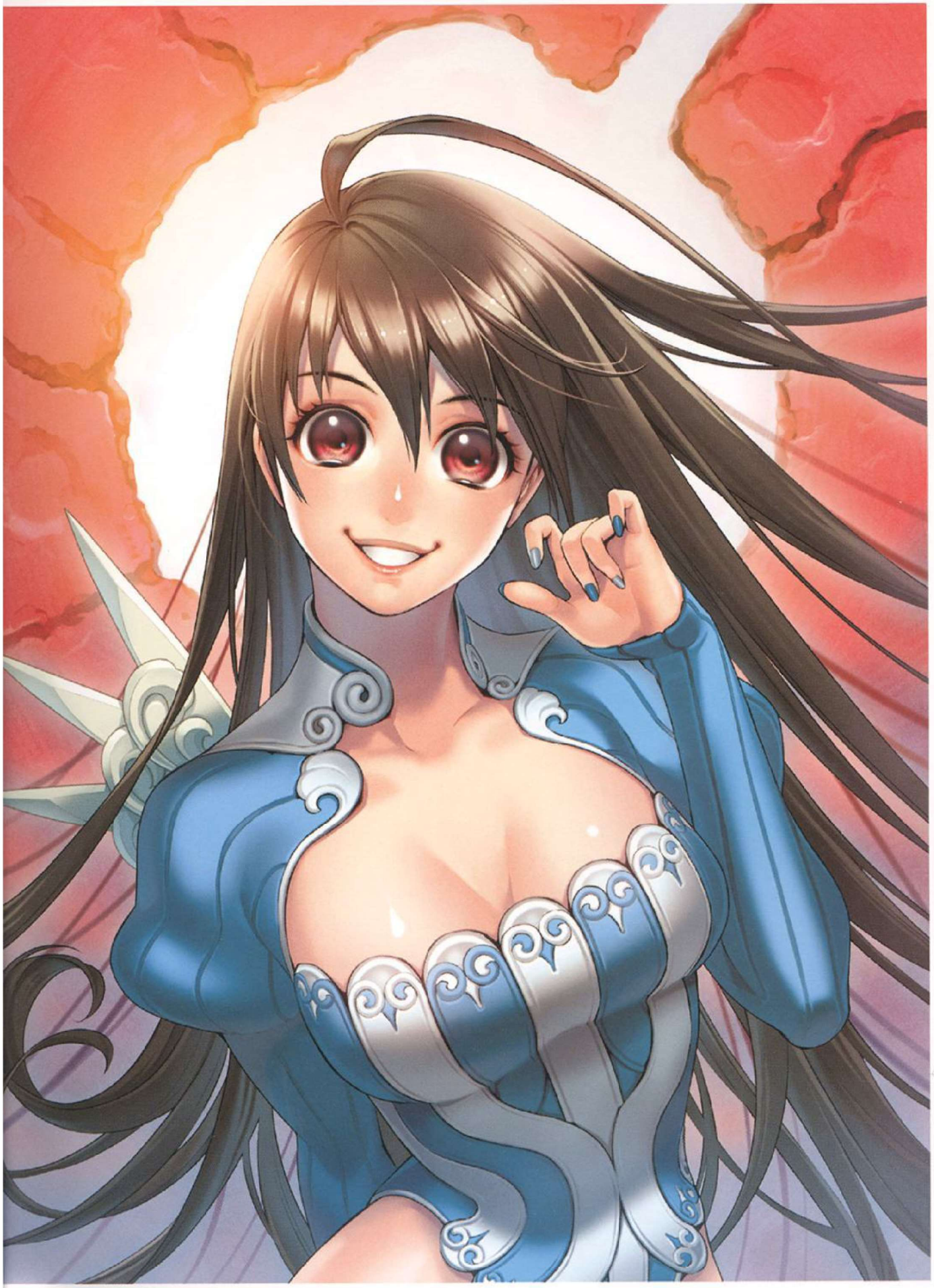
Cree una nueva capa encima de la capa de dibujo lineal, la capa 22 de resaltado de ojos y cabello, y corrija los detalles. También dibujé las líneas finas para el cabello. Gira hacia la izquierda y hacia la derecha y vuelve a dibujar la distorsión de la cara.

Crea una nueva capa encima del fondo y completa el rango de la capa de color de la persona con azul claro. Desenfoqué esa capa con "Filtro Pakashi → Gauss" y la convertí en una capa en modo de comparación (claro). Crea una nueva capa de modo de pantalla y usa amarillo para crear la sensación de que la luz se está propagando.

Cree una capa en la parte superior de la jerarquía de capas para ajustar los colores de los 24 objetos en la pantalla. Esta vez, configuré la capa rellena de naranja en modo de grabación de color y configuré la opacidad al 8 por ciento.

En la parte superior de la jerarquía de capas, agregue una capa para ajustar el color usando "Nueva capa 25 → Nueva capa de ajuste". Se agregaron capas de ajuste para "Brillo, Contraste" y "Tono/Saturación".

Una vez completado. Es útil cuando desea utilizar solo el personaje y guardar los datos por separado para el personaje y el fondo en 26 capas. Esta vez, el trabajo desde el dibujo lineal hasta su finalización tomó 9 horas. Si dejo que la obra se enfríe durante la noche después de haberla terminado, pueden aparecer partes extrañas de la pintura que no había notado, por lo que a veces hago cambios menores en el manuscrito incluso después de haberlo terminado.



27 Lo imprimí en una impresora doméstica, hice algunos ajustes finos de color y estaba completo. Cuando entrega una imagen a una imprenta, además de los datos PSD (o datos EPS), también puede incluir una muestra de salida y la impresora la imprimirá cerca de la muestra. Cuando lo utilice en la web, reduzca la resolución a 72 ppp.

Al crear este libro
~Introducción~

本書では, presenta el proceso y el razonamiento detrás del dibujo de personajes de estilo manga. Aunque el título dice "Dibujo", aquí nos referiremos al método de captar las formas básicas necesarias para dibujar un personaje de manga como "Dibujo".

Cuando los niños intentan hacer dibujos al estilo manga, a menudo comienzan copiando imágenes manga existentes. "Quiero dibujar este tipo de manga" es el detonante, y creo que a menudo imito el formato, como "cómo dibujar líneas" y "cómo colorear".

Sin embargo, después de dibujar por un tiempo, comencé a preguntarme: "¿Por qué las narices de los personajes de manga están representadas por puntos o ``Puntos"?", "La luz del cabello se dibuja". en forma de anillo, pero ¿por qué esto representa la redondez de la cabeza?", ``¿Por qué cuando dibujas una cara diagonal, dibujas el lado opuesto?" Podrías empezar a pensar, ``¿Por qué dibujamos ¿Los ojos son largos y finos?" o ``¿Por qué dibujamos los ojos negros pequeños cuando dibujamos una cara de sorpresa?"

Probablemente quieras saber el origen del estilo que imitaste. Creo que esto se debe a que memoricé "símbolos" claros imitando cosas antes de observarlas y dibujarlas.

Cuando estaba en la escuela secundaria, memoricé cómo dibujar dibujos estilo manga, como "cómo dibujar líneas" y "colorear", pero desde que entré a la escuela secundaria, aprendí a dibujar "áreas". ",``colores inherentes" y ``masa" (volumen)". He pasado a un método de dibujo basado en técnicas de pintura como ".

Esto se debe a que asistí a una escuela preparatoria de arte para los exámenes de ingreso y en ese momento aprendí a dibujar de la manera tradicional. resultó gravemente dañado. Sin embargo, después de tomar clases especializadas, todavía recuerdo el proceso de mis dibujos tomando forma una vez más. No existe una elección correcta o incorrecta entre copiar símbolos en imágenes manga y técnicas especializadas. Sin embargo, la experiencia de intentar dibujar imágenes estilo manga utilizando dos formas de pensar fue útil en muchos sentidos.

"En ilustraciones en color al estilo de los manga para niñas, sería más fácil reducir intencionalmente las sombras y usar las sombras y el enrojecimiento de la piel para crear un tono para las figuras", o "En ilustraciones realistas, sería "Es más fácil dibujar líneas". Descubrí muchas cosas, como por ejemplo: "Hay una manera de crear una sensación de atmósfera omitiendo esto".

Este libro utiliza tantas imágenes y palabras como sea posible para explicar los orígenes del formato de imágenes manga. También me encantaría que inspirara a los lectores a querer dibujar.

parte 01

Conocimientos básicos de manga.

Aquí, presentaremos los conceptos básicos del manga

que incluso los principiantes pueden

entender, como las herramientas necesarias

para dibujar manga y cómo dibujar según el tamaño.

herramientas necesarias para dibujar

Presentaremos los conceptos básicos de las herramientas, desde bolígrafos y borradores, que son los conceptos básicos del manga, hasta el papel manuscrito completo.

herramientas básicas

Las herramientas básicas incluyen bolígrafos, borradores y reglas.

lápiz

portaminas

lápices, portaminas

Puedes elegir lápiz o portaminas según tu preferencia. La dureza del núcleo debe ser B~2B. Si es demasiado duro dejará rastros de borrado, y si es demasiado blando, se ensuciará fácilmente si lo frotas con las manos. / Lápices/Lápiz Mitsubishi Uni, Portaminas/Pentel Sharp

borrador

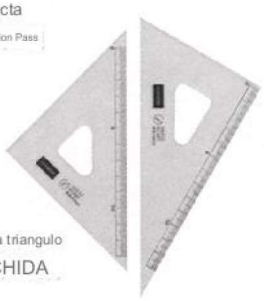
Elija un borrador que sea fácil de borrar y que no manche fácilmente la superficie. /Borrador Tombo MONO

borrador de arena

El borrador de arena es duro y puede borrar puntos impresos en tramas. Utilízalo para añadir el desenfoque necesario al dibujar nubes o humo. /Borrador de arena Libélula MONO arena

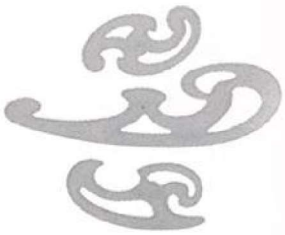
Regla recta

Sakura Creation Pass



regla triangulo

UCHIDA



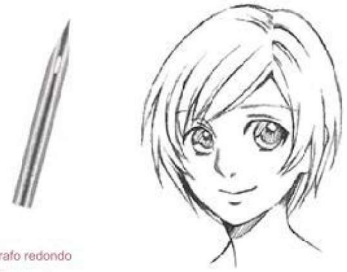
regla de nube Staedtler

gobernante

Elija una regla que sea lo más larga posible al dibujar líneas rectas. Las reglas triangulares son útiles para dibujar ángulos rectos. Se utiliza una regla en forma de nube para dibujar curvas, etc.

herramientas practicas

Cuando cambias de bolígrafo, cambian sutiles matices. Elija el bolígrafo adecuado para usted.



bolígrafo redondo

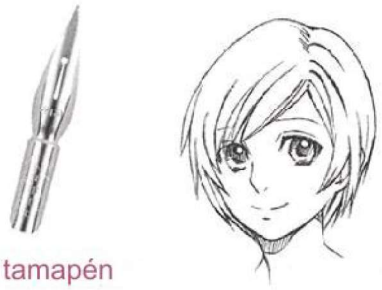
La punta fina te permite dibujar detalles finos y líneas ultrafinas. /Bolígrafo redondo ZEBRA

pluma g

Puedes dibujar líneas con distintos grados de fuerza dependiendo de cuánta presión apliques. Elástico y suave. /Bolígrafo ZEBRA G

bolígrafo escolar

La punta dura te permite dibujar líneas finas y uniformes. /Bolígrafo escolar ZEBRA



tamapén

Como es difícil, puedes dibujar líneas gruesas y uniformes. También llamado "pluma kabura". /CEBRA Tamapén

milipen

La característica es que es difícil afilarse al insertar y quitar el bolígrafo. /Pigma

anillo podrido

Puedes dibujar líneas más finas que un milipen. /lote anillo

león equivocado

tinta china

El espesor adecuado se extiende bien y no sangra fácilmente. Puedes dibujar hermosas líneas. /Sopa de tinta Kaimei

Delita Blanca 2

Líquido corrector, blanco

Líquido corrector a base de agua que se puede utilizar para corregir tintas a base de aceite y blancos para cómics. Debido a que contiene mucha agua, tiene mejores propiedades cubrientes que la tinta.

barril de pluma

Portalápices para bolígrafos redondos y portalápices para otros bolígrafos. También hay portalápices multiusos.

papel

El papel es lo único sobre lo que no puedes dibujar para dibujar. Presentaremos herramientas básicas como el papel Kent y el papel manuscrito manga.

papel manuscrito manga

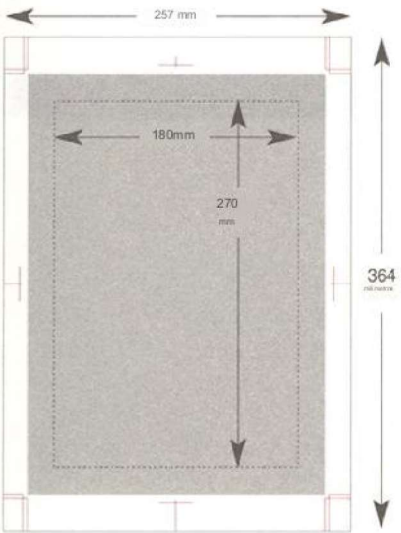
B4 será para envíos de revistas, B5 y A4 serán para doujinshi. Es fácil de usar porque tiene una guía de línea de meta. /eliminar documento manuscrito B4

Papel manuscrito de portada de manga.

Excelente para adherir y colorear tinta, sumi, acuarelas, colores de carteles, etc. Incluso si usa un bolígrafo o un borrador, no forma pelusa. / Funda S-Color BB Kent

papel kent

Debido a que la superficie es fuerte, las pinturas, los lápices y las tintas no se corren y los colores están bien desarrollados. No quedan pelusas incluso cuando aplicas un borrador. /Musa Kent Block



Dibuja los marcos alineándolos dentro de las líneas de puntos.

El libro quedará terminado con el tamaño dentro de la línea continua.

Color

Aprenda a utilizar pintura acrílica, gouache acrílico y tinta de color.

pinturas acrílicas

Se puede pintar con agua y es de secado rápido y duradero. Es similar a la pintura de acuarela, pero permite pintar de forma espesa y dejar pinceladas. /Suministros de arte Holbein

aguada acrílica

Elimina el brillo y crea un acabado mate uniforme. Se disuelve en agua y se vuelve resistente al agua cuando se seca. /aguada acrílica Turner

tinta de color

Se caracteriza por colores brillantes con sensación de transparencia. Desde la izquierda: tinta de color Holbein, tinta de color Ecoline, tinta de color Dr. Martens

Manga = combinación de líneas

Antes de empezar a dibujar manga, ¡primero ejercitemos nuestras manos! ¡Dibujemos movimientos básicos como líneas rectas y diagonales!

varias lineas

El manga se compone de líneas. Practica el dibujo lineal y trata de mejorar tus habilidades manga.

Linea vertical

Dibuja de arriba a abajo.

linea horizontal

Dibújalo de izquierda a derecha.

diagonal derecha

Dibuja desde arriba a la derecha hasta abajo a la izquierda.

diagonal izquierda

Dibuja desde arriba a la izquierda hasta abajo a la derecha.

dibujar con un espacio más estrecho

Comience con una distancia cómoda y redúzcala gradualmente.

NG

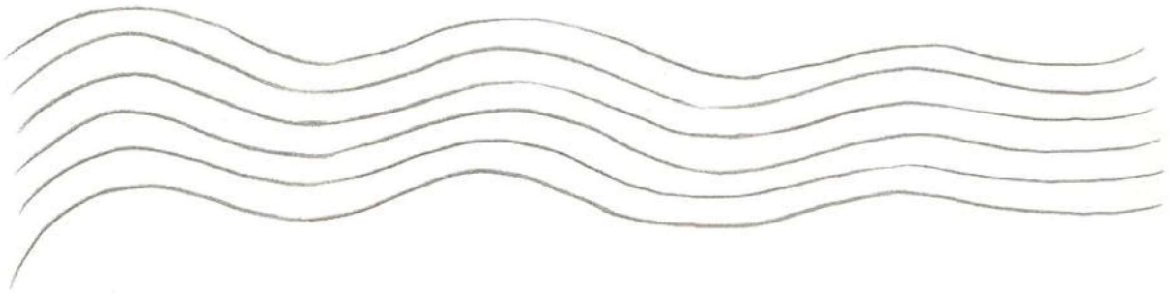
Dibuja de manera que el grosor y el espaciado sean uniformes. No es bueno terminar como la figura.

vamos a dibujarlo

Línea larga

También es común ver largas líneas dibujadas en las líneas del cuerpo y la ropa. Dibujemos las líneas para que no cuelguen.

larga línea ondulada

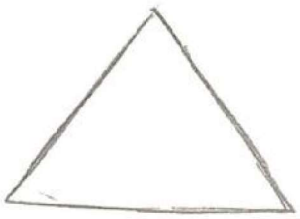


Dibujemos olas en diferentes intervalos, desde olas violentas hasta olas suaves. Mantenga constante el espacio entre las líneas.

círculo

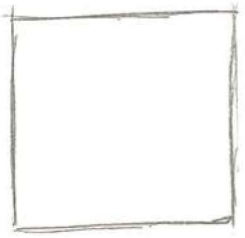
Dibuja lo más cerca posible de un círculo perfecto.

triángulo



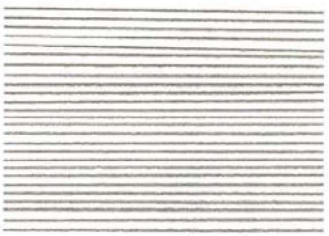
Dibuja para que los lados queden parejos.

cuadrado



Al igual que un triángulo, dibuja los lados de manera uniforme.

línea de regla



Una línea de regla que parece fácil pero es difícil.

Asegúrese de que el espacio entre las líneas sea igual.

vamos a dibujarlo

Cambiar el nivel de dibujo

Comprueba el nivel de dibujo del personaje por tamaño.

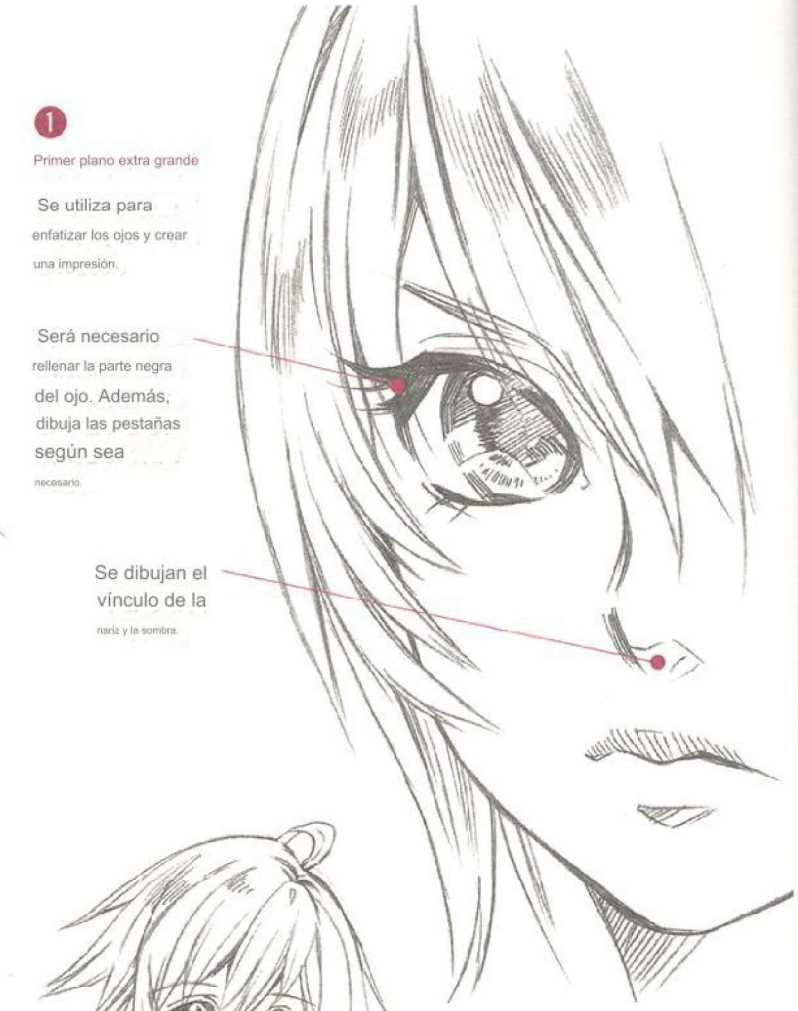
7 niveles de dibujo

Comprende las diferencias según el nivel de dibujo del personaje y aprende los consejos para utilizarlos correctamente.

También dibujo el brillo del cabello.

2 grandes

Úselo cuando desee enfatizar la expresión del personaje.



1 Primer plano extra grande

Se utiliza para enfatizar los ojos y crear una impresión.

Será necesario rellenar la parte negra del ojo. Además, dibuja las pestañas según sea necesario.

Se dibujan el vínculo de la nariz y la sombra.

Crea una apariencia tridimensional que combina con el escote y la ropa.

Como uso talla grande, también dibujo detalles como la clavícula.

3 cintura para arriba

Úsalo cuando quieras enfatizar las acciones del personaje.

4
tamaño grande

Las pinturas a gran escala que incluyen el cuerpo entero están dibujadas con gran atención al detalle.

Una cierta sombra dentro de la manga le da un efecto tridimensional.

Agrega sombreado a las juntas para darles un efecto tridimensional.

5
talla mediana

Un cuerpo entero de tamaño mediano requiere menos dibujo que uno de tamaño grande.

Es suficiente con un boceto de los elementos pequeños, como por ejemplo los detalles de la parte trasera.

6
multitud (multitud) grande

El tamaño de la multitud se utiliza para agregar contraste a los personajes.

Simplemente agrega un poco de sombra alrededor del cuello y las piernas.

Rinka le da a la ropa un efecto tridimensional, pero no hay necesidad de tantos detalles.

7
mafia pequeña

Mob Elementary a veces se utiliza como personaje secundario cuando aparecen muchos personajes.

El rostro también puede tener forma de cruz para utilizarlo en composiciones lejanas.

No hay sombras conjuntas.

Se puede utilizar en situaciones como esta.

Una vista común de camino a la escuela. Mobs grandes y pequeños pasan junto al personaje principal (tamaño grande) y su amigo (tamaño mediano).

descanso

Cómo

convertirse en un ilustrador profesional

Los ilustradores profesionales tienen diferentes caminos para convertirse en profesionales. Algunas personas notaron que habían publicado su trabajo en un sitio web, otras fueron contactadas cuando lo enviaron a una revista, algunas personas estudiaron mucho en universidades de arte o escuelas vocacionales y algunas personas no saben cómo es la pintura en la vida cotidiana. También hay personas que tienen trabajos a tiempo parcial que no tienen ninguna relación.

Lo que resulta especialmente útil a la hora de iniciar una actividad comercial es crear una tarjeta de visita y una colección de obras. Si colocas una copia de tu trabajo en un archivo y se la entregas cuando sea necesario, puedes mostrarles una muestra de lo que te gustaría dibujar. Parece que algunas escuelas vocacionales que tienen departamentos de manga, ilustración o CG te enseñarán cómo crear archivos y cómo hacer presentaciones (promoción de tu propio trabajo).

Creo que es una buena idea crear un archivo dibujando no sólo los tipos de dibujos en los que crees que eres bueno, sino también una amplia gama de dibujos que nunca antes has hecho. Una vez que hayas completado tu trabajo, podrás publicarlo en tu sitio web, realizar un examen laboral o llevarlo a una empresa.

Existen innumerables combinaciones de características y formas de expresión en la pintura, y hay tantos usos y actividades como variaciones.

Dado que esta profesión es fundamentalmente gratuita, puedes "apuntar a un campo en el que puedas hacer uso de tus habilidades de dibujo" o "crear patrones para el campo que deseas dibujar".

También recomendamos consultar los productos alineados en librerías y tiendas de anime. Incluso si miras una sola ilustración de una novela, notarás que las tendencias difieren según el género. Este estante tiene muchos dibujos de ilustradores con líneas fuertes y dibujos nítidos, o el editor de allí tiene muchas chicas lindas con fondos simples que me atraen. Creo que podrás entender el género en detalle. Es algo pequeño, pero creo que cosas como esta te ayudarán a mejorar tus habilidades de dibujo.

trivial

parte 02

Sobre la estructura del cuerpo humano.

Aprenda sobre la estructura de huesos y

músculos y comprenda la estructura del cuerpo humano.

Luego, al comprender los movimientos de cada parte, como las manos y los pies,

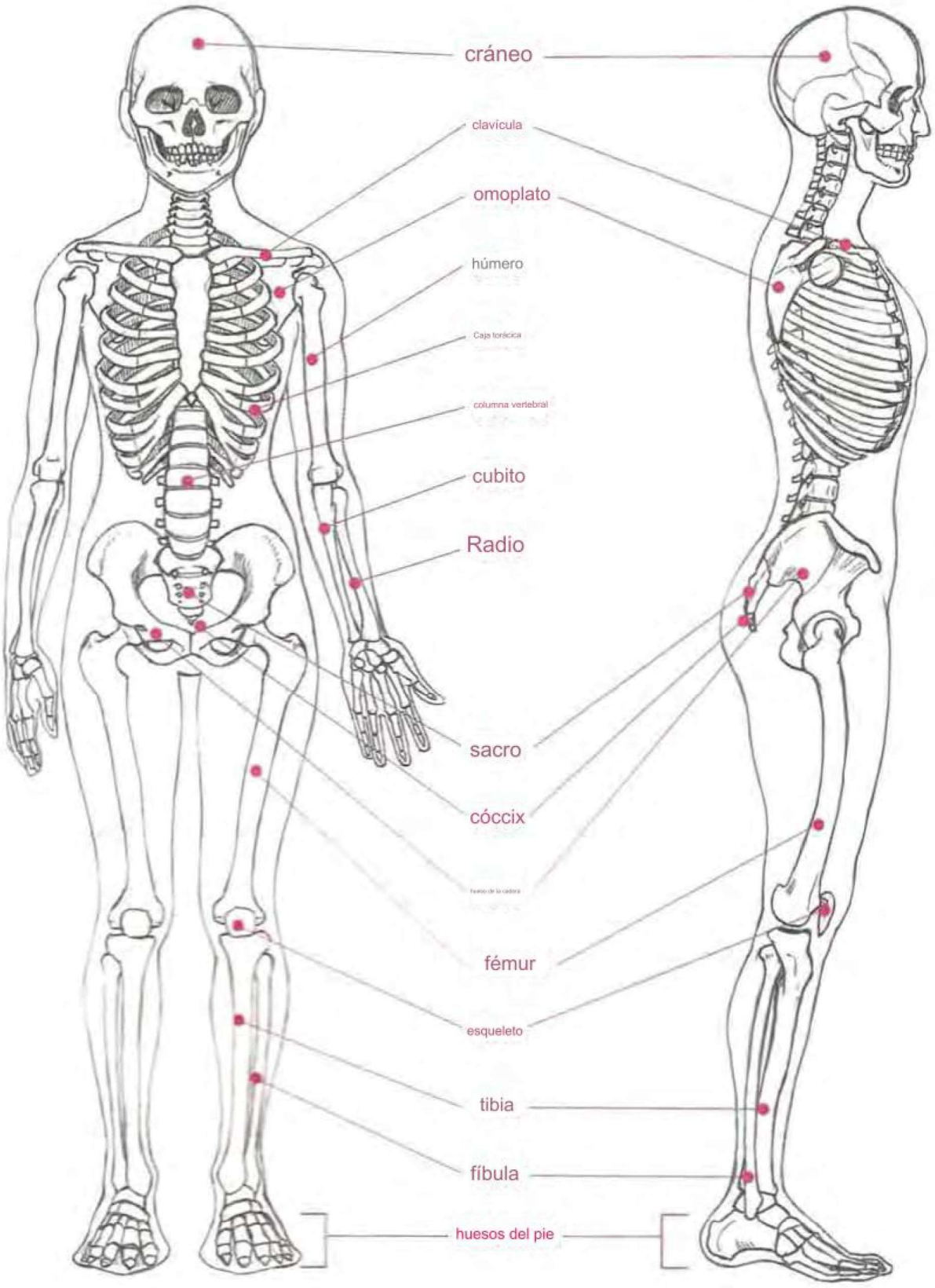
Utilice esto como referencia al dibujar.

Comprender la estructura de los huesos.

Aunque no empiezas con los huesos al dibujar un personaje, es importante entenderlos primero.

esqueleto humano

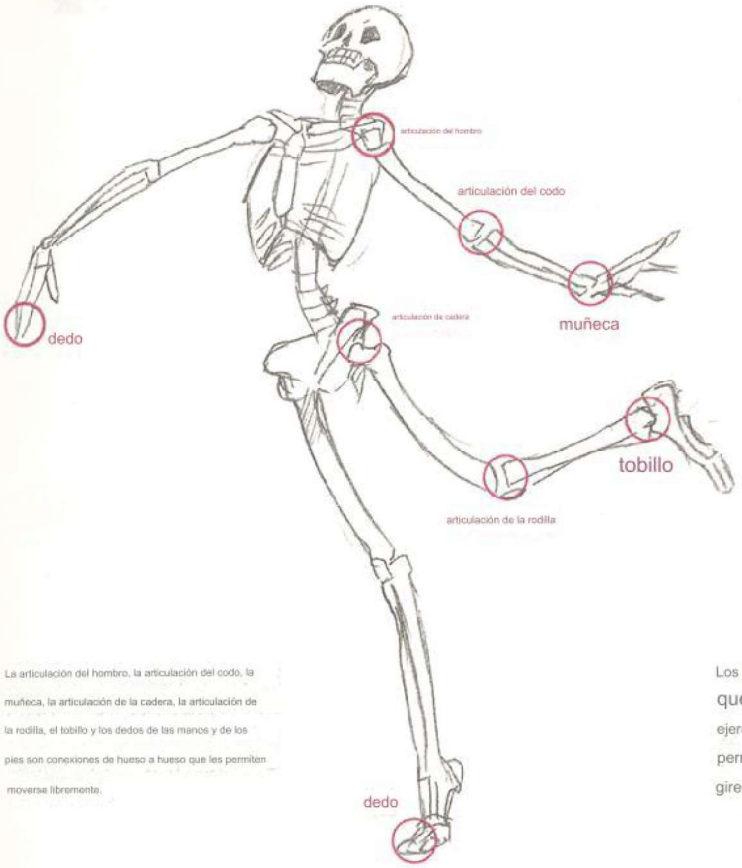
Primero, ¡entendamos qué tipo de huesos hay en el cuerpo humano!



movimiento óseo

Sorprendentemente hay pocos huesos que los humanos puedan mover libremente. Recuerda qué articulaciones puedes mover.

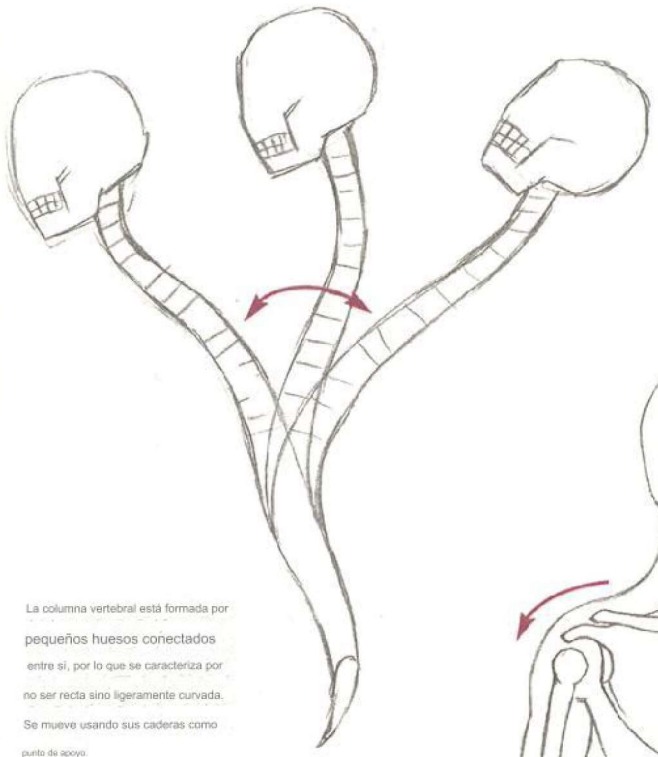
huesos que pueden moverse libremente



La articulación del hombro, la articulación del codo, la muñeca, la articulación de la cadera, la articulación de la rodilla, el tobillo y los dedos de las manos y de los pies son conexiones de hueso a hueso que les permiten moverse libremente.

Los huesos tienen una estructura que les permite soportar ejercicios intensos y su elasticidad permite que las articulaciones giren con facilidad.

Mecanismo de la columna

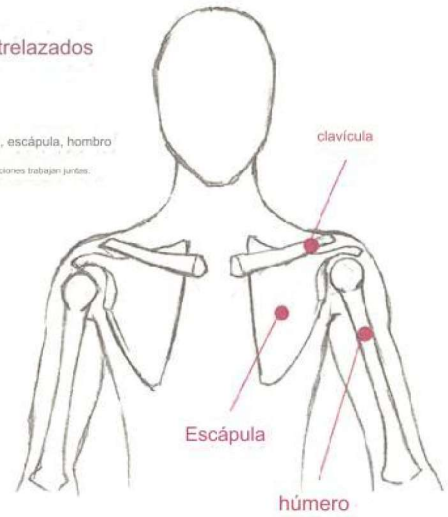


La columna vertebral está formada por pequeños huesos conectados entre sí, por lo que se caracteriza por no ser recta sino ligeramente curvada. Se mueve usando sus caderas como punto de apoyo.

huesos entrelazados

clavícula, escápula, hombro

Las articulaciones trabajan juntas.



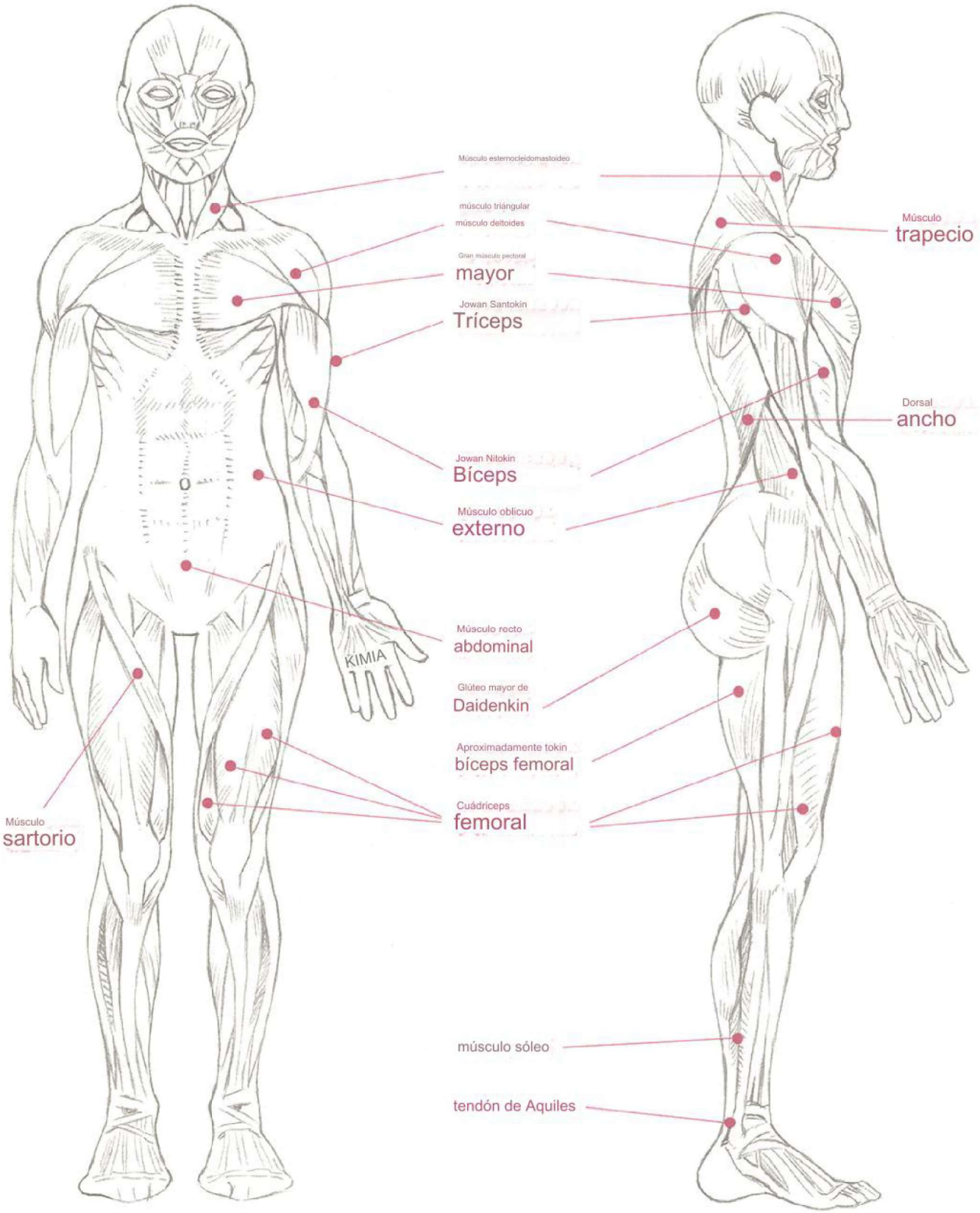
Cuando la clavícula se eleva, los omóplatos también se mueven. Además, al levantar el hombro, el hombro opuesto bajará ligeramente.

recuerda la estructura muscular

Aprenda sobre la estructura muscular para desarrollar músculos fuertes y un cuerpo suave.

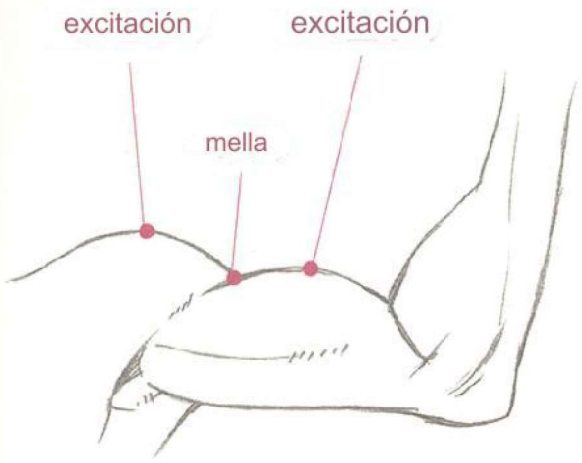
estructura muscular

Los músculos son los puntos clave a enfatizar al dibujar manga. Déjame presentarte esa parte.



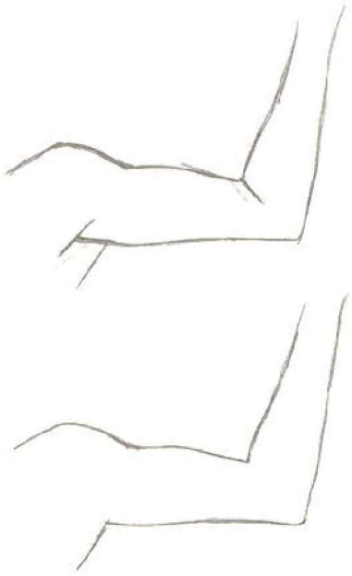
cómo dibujar músculos

Los músculos funcionarán mejor si los dibujas creando protuberancias, abolladuras y protuberancias.



Al dibujar los músculos, tenga en cuenta las crestas. Intente crear contraste en las áreas elevadas y deprimidas.

Expresar un efecto tridimensional con menos líneas.



Con expresión de línea

Incluso si estás dibujando un personaje sin músculos, puedes hacer que parezca más realista simplemente dibujando arrugas alrededor de las axilas o huecos en las articulaciones del codo.

NG

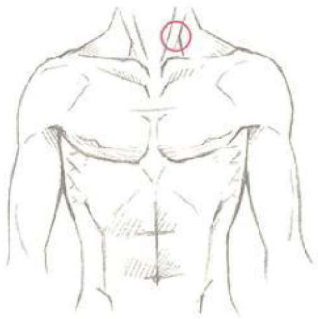
Sin representación de línea

Si no dibujas los detalles con líneas, el cuerpo se verá plano.

Diferencias en los músculos entre hombres y mujeres.

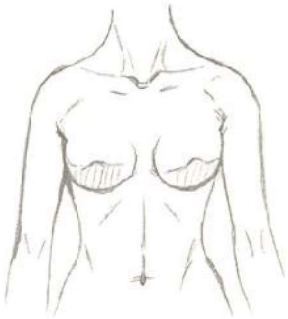
La forma en que hombres y mujeres desarrollan la carne es diferente. Te explicaré cómo utilizar el omóplato y la clavícula.

Antes



Hombre

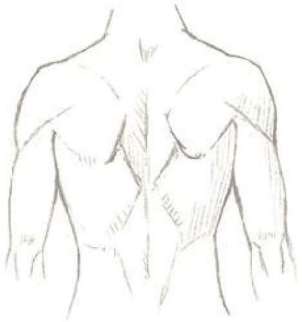
Se ve el músculo esternocleidomastoideo.



mujer

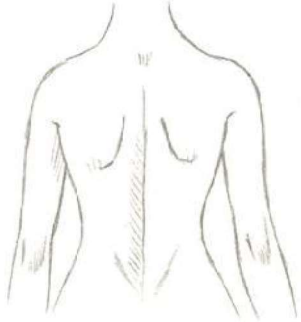
La clavícula es delgada y el músculo recto del abdomen es delgado.

trasero



Hombre

Dibuja con énfasis en los músculos trapecio y dorsal ancho.



mujer

Los omóplatos son más pequeños que los de los hombres.

Dibujo de hombres y mujeres.

Al poder dibujar hombres y mujeres de manera diferente, la amplitud de la historia se expande. Introduciré las diferencias entre hombres y mujeres.

estructura corporal de hombres y mujeres

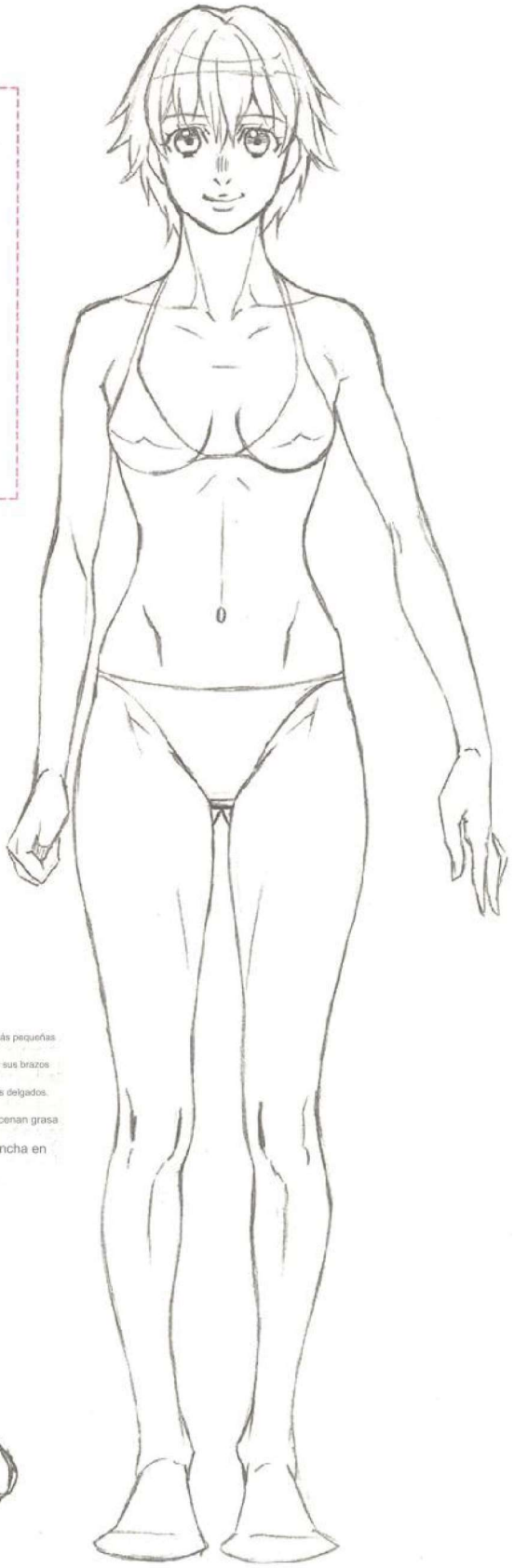
Hombres y mujeres dibujan sus cuerpos de manera diferente. Entiende las características de cada uno y aprende los trucos para dibujarlos de forma diferente.

caracteristicas del cuerpo femenino

forma del cuerpo femenino

Las mujeres se caracterizan por tener hombros más estrechos y caderas más grandes que los hombres. Una forma de cuerpo redondeada.

Depende del personaje, pero el cuerpo de una mujer tiene un busto y una cintura grandes, y si enfatizas la cintura delgada, puedes dibujar hermosas líneas.



Sus extremidades son más pequeñas que las de los hombres y sus brazos y cuello también son más delgados. La forma en que almacenan grasa también es rechoncha en comparación con los hombres.

Los cuerpos de los hombres parecen angulosos, pero los cuerpos de las mujeres deben ser redondeados. Haz que tus glúteos estén regordetes y redondos.

forma del cuerpo masculino

Tienen hombros anchos y su pecho, cuello, extremidades y otras características son más grandes que las de las mujeres. Forma de cuerpo triangular invertido.

Debido a que tienen menos grasa que las mujeres, sus cuerpos son rectos y sus articulaciones y otras articulaciones tienen bultos. Enfatizar los músculos hace que la imagen sea más masculina.

tipo muscular

Al agregar definición a su pecho, músculos abdominales, parte superior de los brazos, etc., puede crear un cuerpo tonificado. El área alrededor del abdomen debe ser delgada.

vientre litera

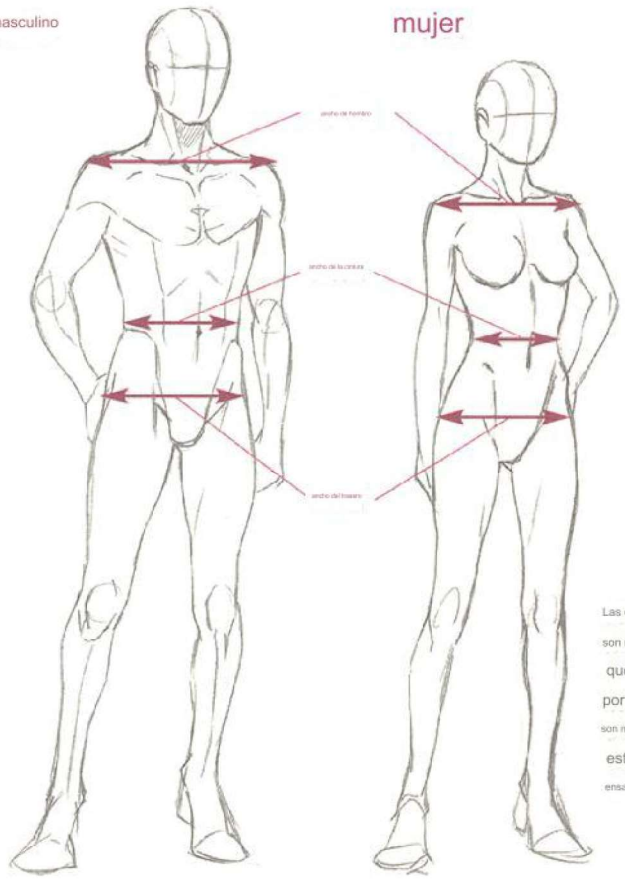
Al dibujar a un hombre regordete, puedes crear un físico dibujando la gordura alrededor del pecho y el abdomen en lugar de enfatizar los músculos.

Diferencia de proporciones

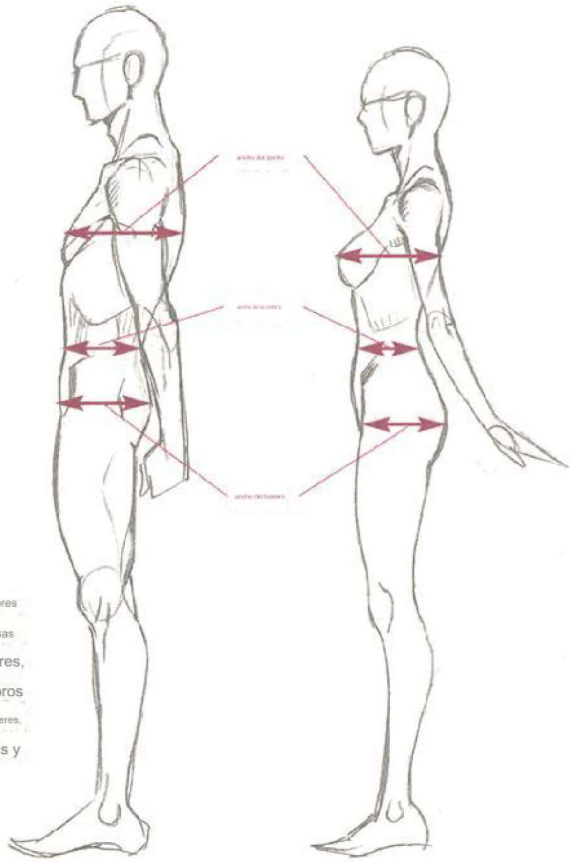
Los hombres tienen cuerpos más grandes que las mujeres en todos los aspectos.

masculino

mujer



Las clavículas de los hombres son más largas y musculosas que las de las mujeres, por lo que sus hombros son más anchos. Para las mujeres, estreche las caderas y ensanche las caderas.



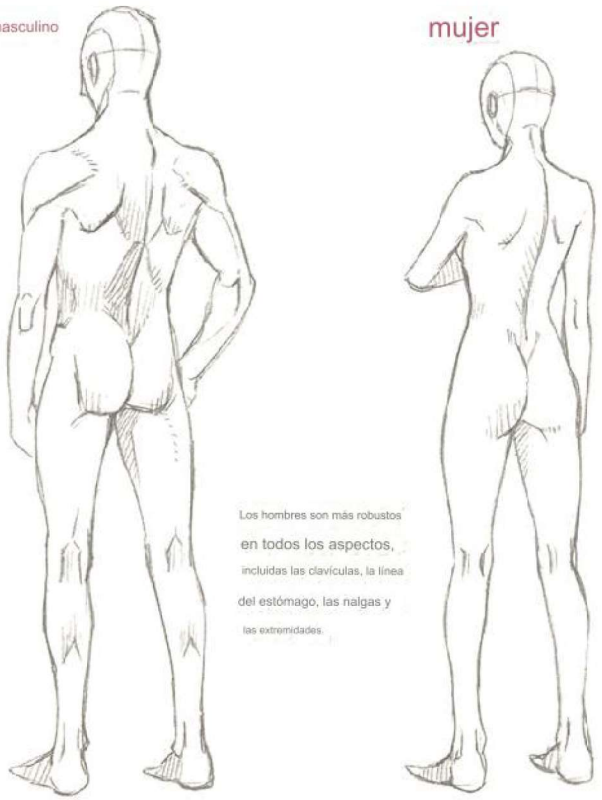
Diferencias por región

Introduciremos las diferencias entre hombres y mujeres según las partes del cuerpo como la espalda, el cuello, los brazos, las nalgas, la parte inferior del cuerpo y las manos.

atrás

masculino

mujer



Los hombres son más robustos en todos los aspectos, incluidas las clavículas, la línea del estómago, las nalgas y las extremidades.

cuello

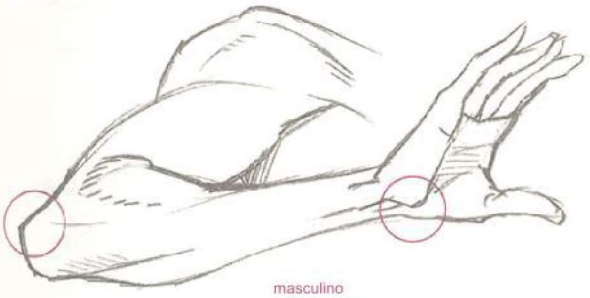
masculino

Los machos tienen cuello y garganta gruesos. Se siente más corto que el de una mujer debido al músculo trapecio.

mujer

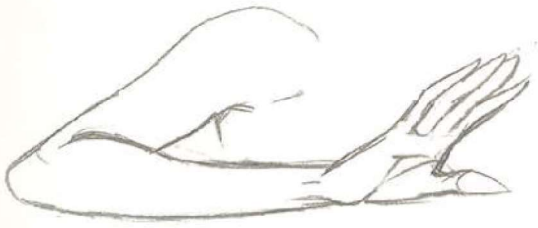
Las mujeres tienen cuellos delgados y no tienen garganta. Se siente como una línea recta.

brazo



masculino

Las articulaciones como los dedos, las muñecas y los codos están abultadas.

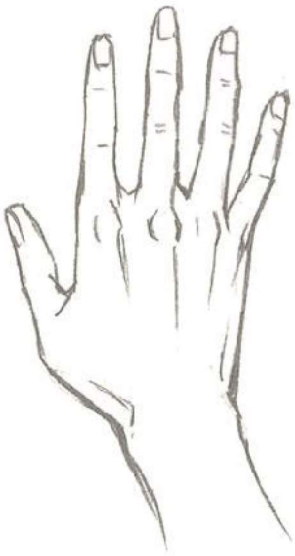


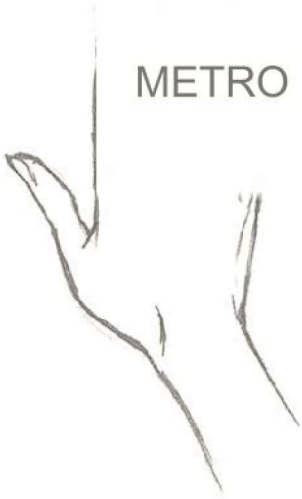
mujer

No tienen músculos y son más redondeados que los hombres.

El grosor también es uniforme en comparación con los hombres.

mano





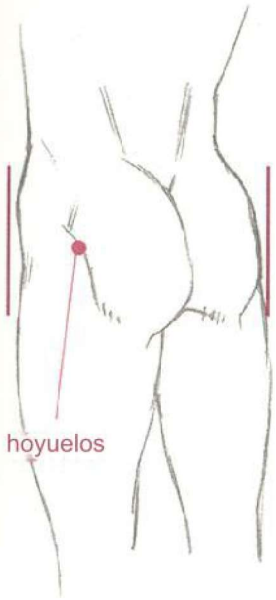
masculino

Las manos de los hombres tienen líneas llamativas en el dorso de las manos, lo que las hace desiguales. Las uñas son cortas.

mujer

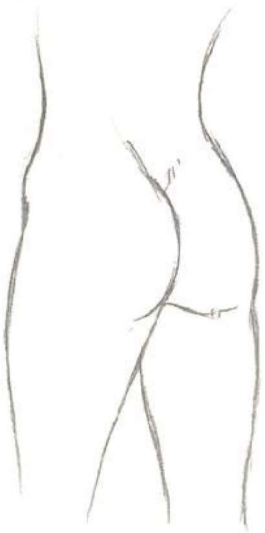
Las manos de las mujeres son largas y delgadas. La forma de la uña debe dibujarse verticalmente y ligeramente larga.

culata



masculino

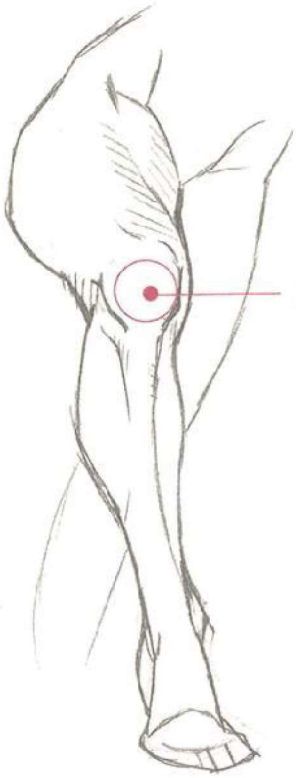
Los machos tienen una línea recta, con el vientre y la espalda casi paralelos. Debido a que está apretado, aparecen hoyuelos.



mujer

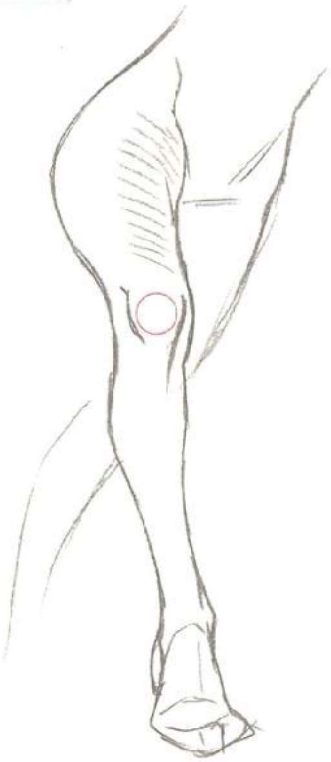
Las mujeres son más regordetas que los hombres. Dibuja como si tuviera grasa.

Cuerpo inferior



masculino

La rótula es grande y desigual. Sus pantorrillas y piernas también son más gruesas y grandes que las de las mujeres.



mujer

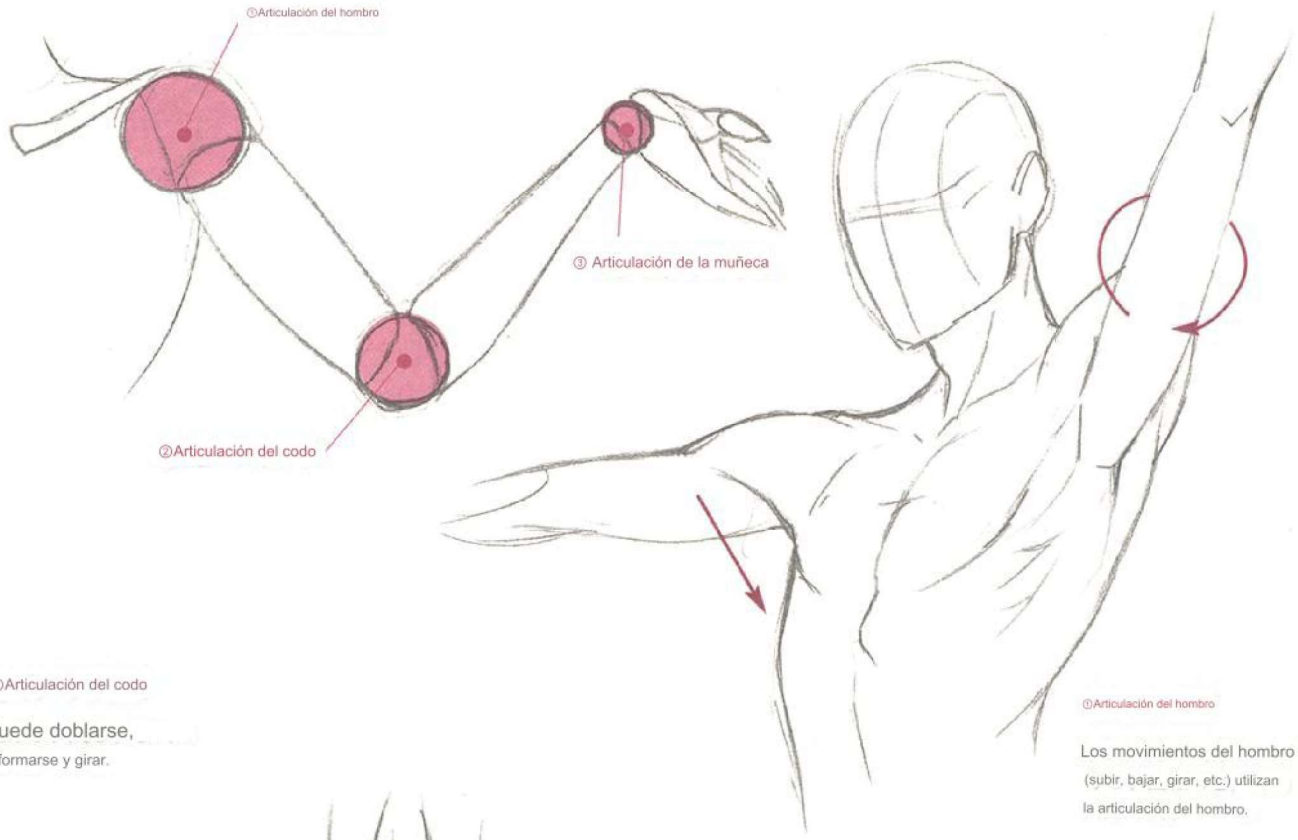
La rótula se vuelve pequeña y parece redondeada. Sus piernas y muslos son más pequeños y delgados que los de los hombres.

como se mueven las articulaciones

Los movimientos corporales están restringidos hasta cierto punto. Memoriza las articulaciones del cuerpo que se pueden mover libremente.

articulaciones de la parte superior del cuerpo

Hay tres articulaciones en la parte superior del cuerpo: la articulación del hombro, la articulación del codo y la articulación de la muñeca. Entendamos cada movimiento.



②Articulación del codo

Puede doblarse, deformarse y girar.

①Articulación del hombro

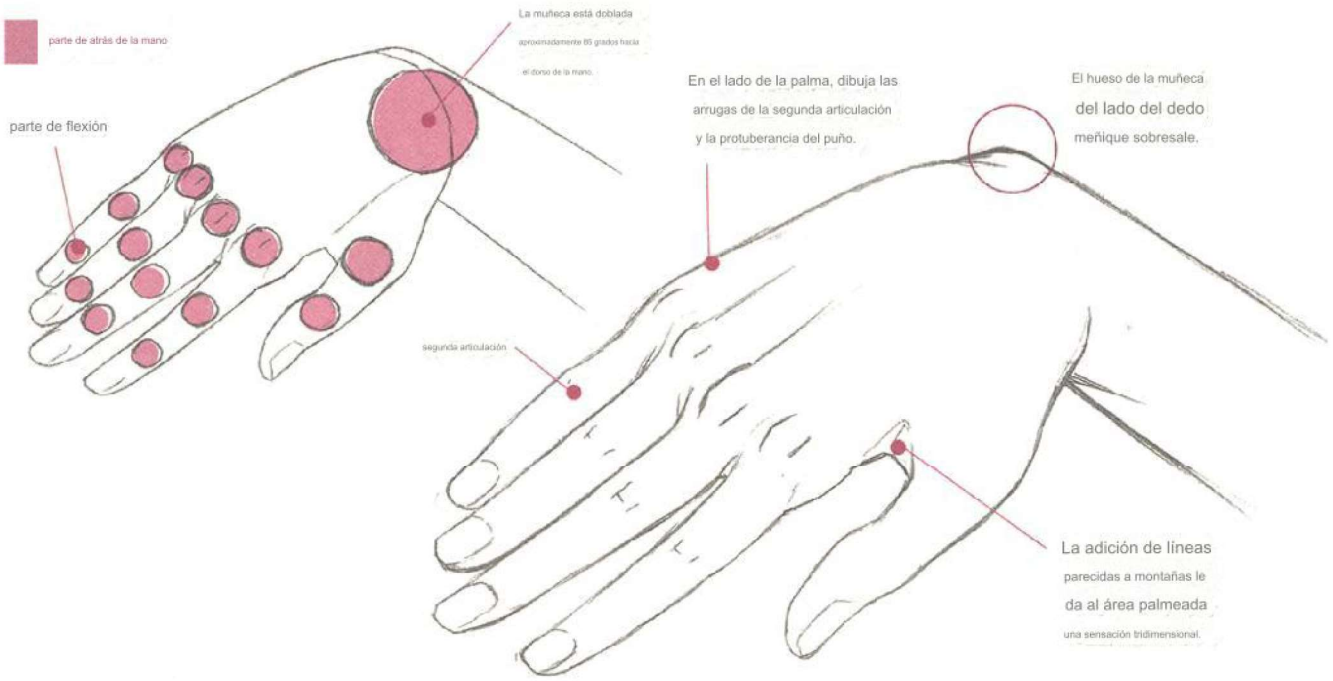
Los movimientos del hombro (subir, bajar, girar, etc.) utilizan la articulación del hombro.

③ Articulación de la muñeca

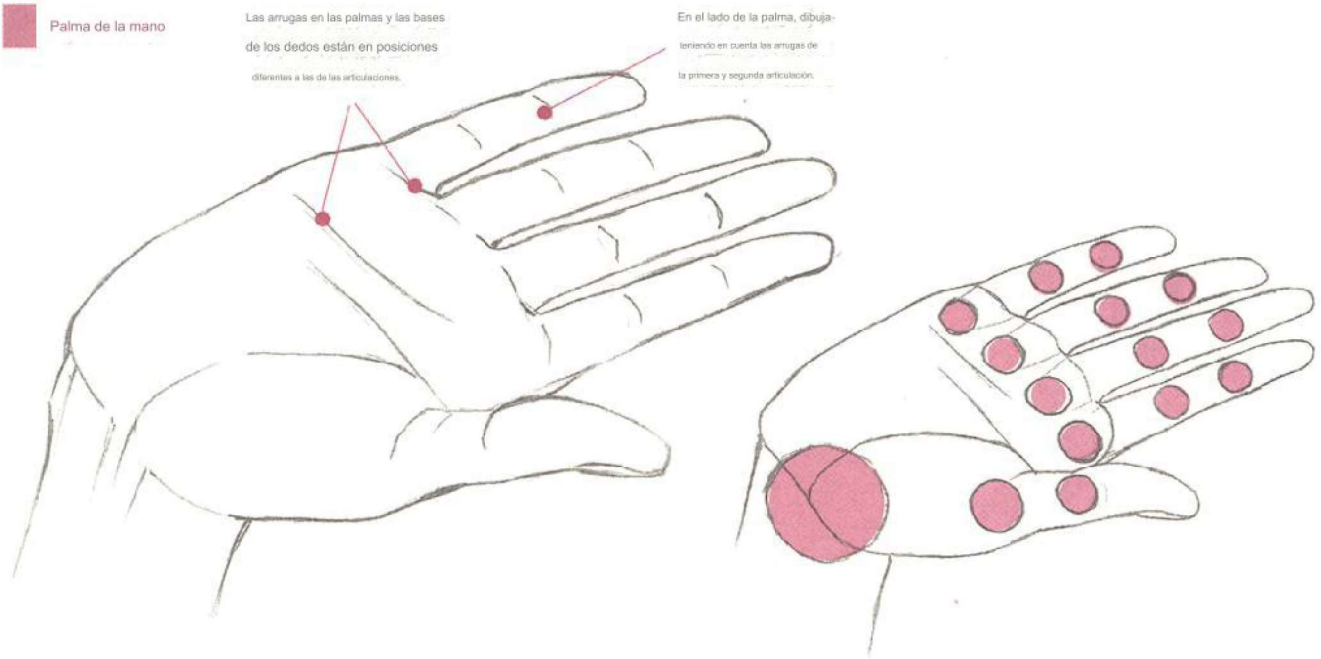
Realizar movimientos de estiramiento, flexión y giro.

Características de la mano

Al igual que el cuerpo, las manos están formadas por articulaciones. Comprende sus características y aprende consejos sobre cómo dibujarlo.

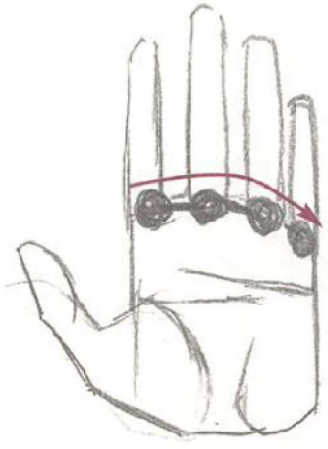


Palma de la mano



Características del pulgar y equilibrio de los dedos.

El pulgar se puede colocar frente a los otros cuatro dedos. Como resultado, el bulto en la base del pulgar (la punta del pie) también se mueve tridimensionalmente hacia la palma de la mano.



Los dedos índice y medio de los cuatro dedos tienen aproximadamente la misma altura. Funciona mejor si llevas el dedo anular un poco más abajo y el meñique aún más abajo.

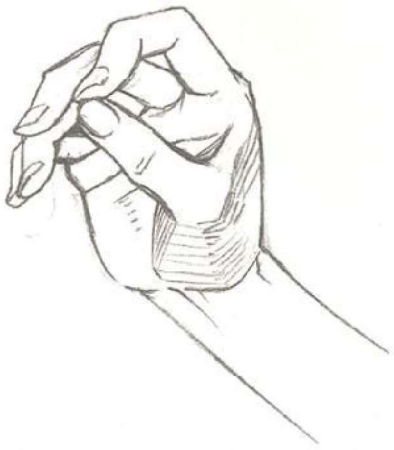
movimientos de la mano

Agarrar, abrir y doblar son los movimientos básicos de la mano. Presentamos consejos sobre cómo dibujar cada elemento.

comprender

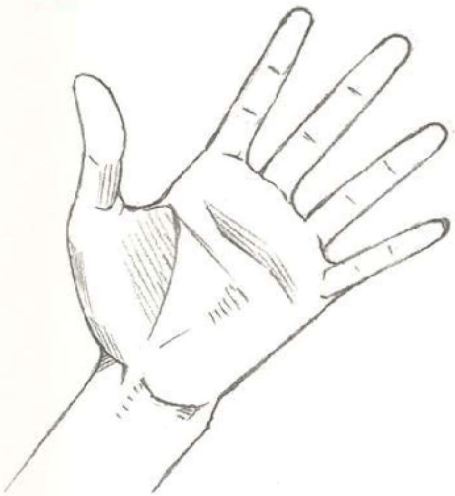
Postura ligeramente agarradora. Dado que la palma cerca del pulgar está llena, agregue sombras para crear un efecto tridimensional.

Una pose que sostiene algo en forma de palo. Dibuja una forma redondeada, prestando atención a los desniveles y arrugas de las articulaciones.



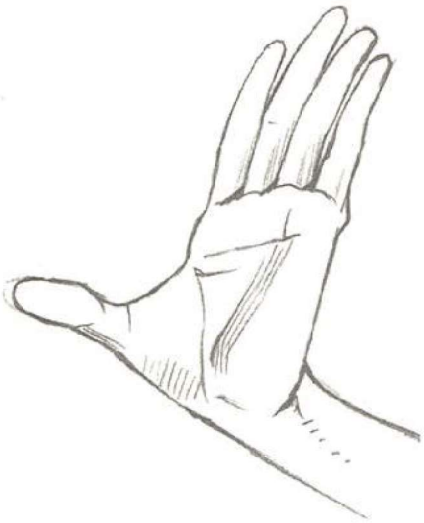
Una postura de pellizco con las yemas de los dedos. La base del pulgar sobresale, dandole una apariencia tridimensional. El dedo índice está ligeramente arqueado.

Abierto



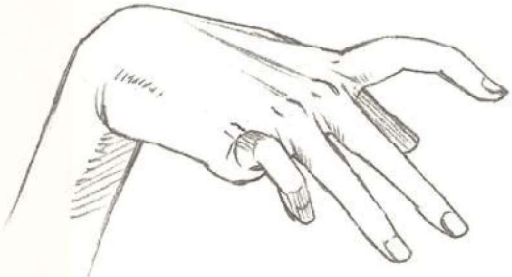
Piedra, papel, tijera par. Como la palma de la mano no es plana, es buena idea añadir sombras para crear un efecto tridimensional.

Una pose que se abre como una urdimbre. El dedo índice está curvado para que el centro de la palma no sea visible.

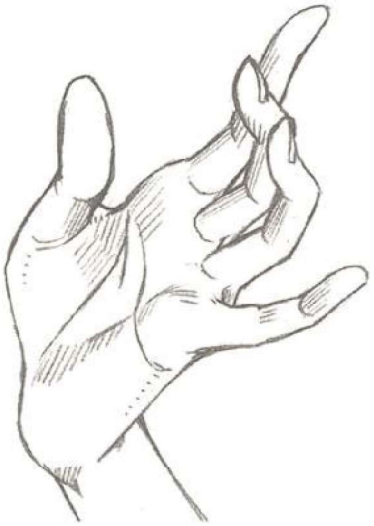


detener la postura. No es plano, así que agrega sombras a la derecha y a la parte inferior.

doblar



Pose sosteniendo un vaso con las yemas de los dedos. El dedo medio está alargado, por lo que se pueden ver las líneas en el dorso de la mano.



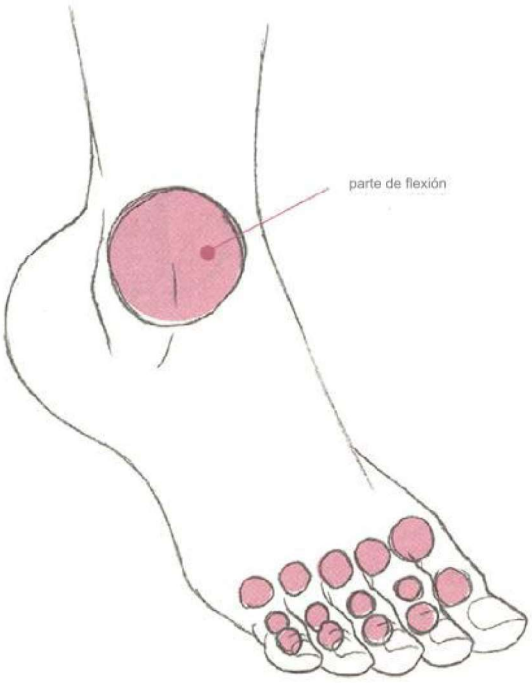
Postura estilo escultura. Cuando los dedos se mueven, aparecerán irregularidades, así que ten esto en cuenta al agregar sombras.

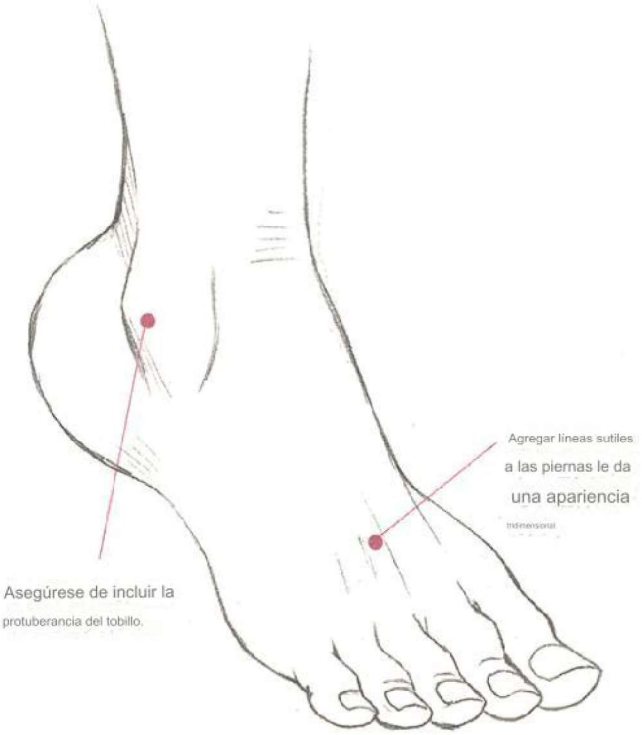
Una pose que se inclina como si agarrara algo. Aparece una sombra en el dorso de la mano.

Características de los pies

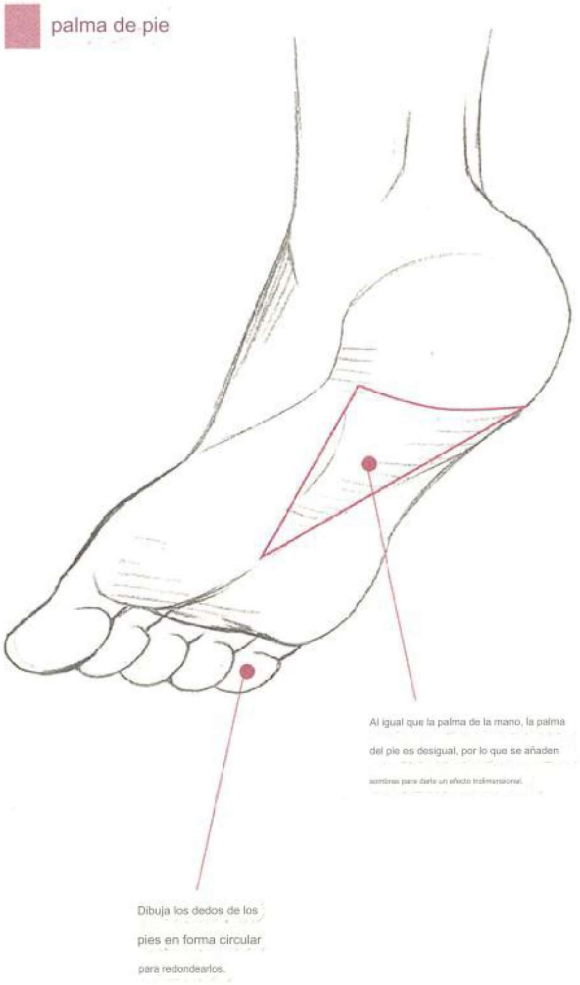
Los pies se mueven utilizando las articulaciones del tobillo y las yemas de los dedos. Repasemos aquí las características de los pies.

empeine del pie

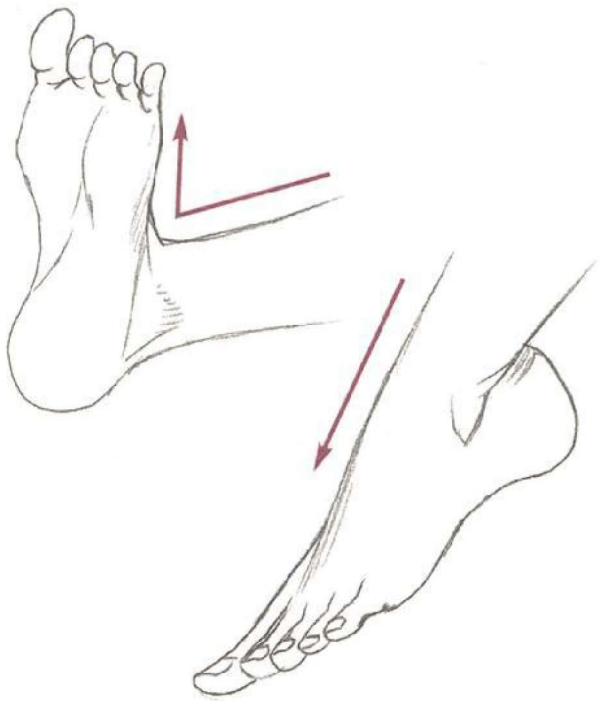




palma de pie



Sobre los movimientos del tobillo



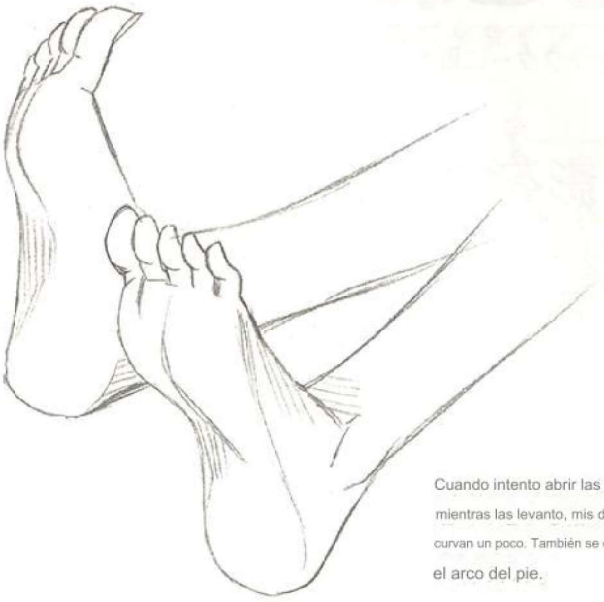
El tobillo se puede mover de dos maneras: doblándolo hacia ti y extendiéndolo hacia ti. Cuando se dobla, se extiende hasta unos 90 grados, y cuando se estira, se estira hasta quedar alineado con la rodilla. El tobillo también se puede girar hacia la izquierda y hacia la derecha del mismo modo que la muñeca. Gira 360 grados alrededor de la articulación. Ten en cuenta que tus manos y tobillos se mueven de la misma forma.

movimiento de piernas

Las piernas pueden realizar tres movimientos: abrir, doblar y flexionar los dedos de los pies. Echemos un vistazo a las características de cada artículo.

abierto

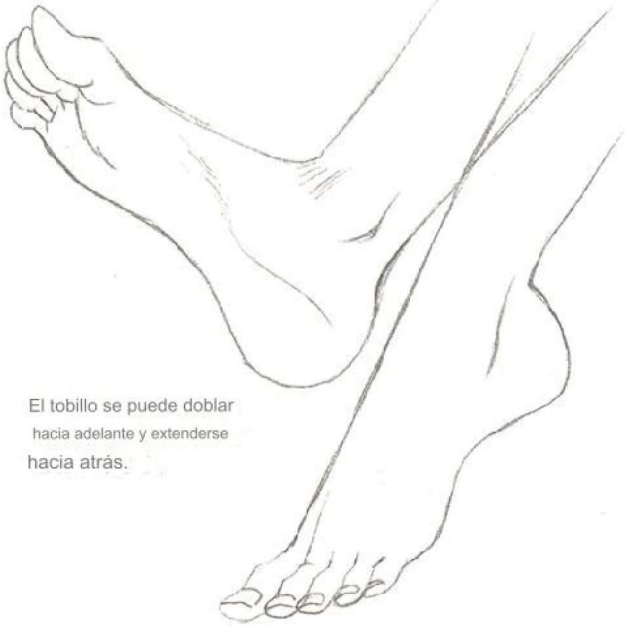
Dedos abiertos. El pulgar se abre con relativa facilidad, pero el espacio entre el dedo medio y anular no se abre mucho.



Cuando intento abrir las piernas mientras las levanto, mis dedos se curvan un poco. También se enfatiza el arco del pie.

doblar

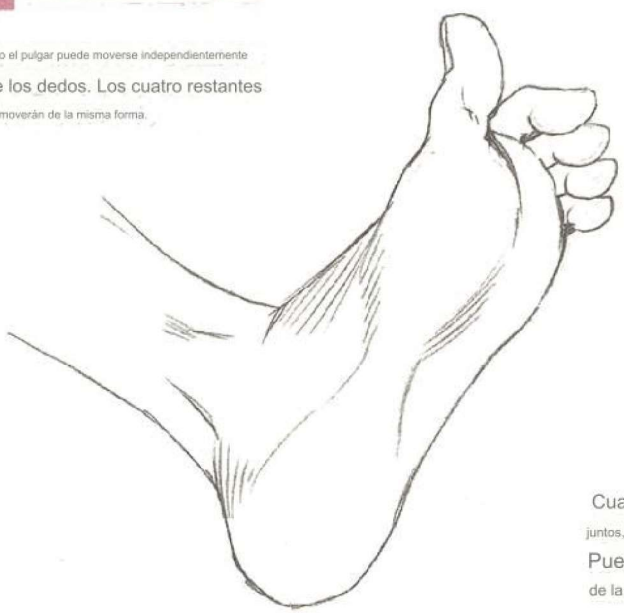
Puede doblarse en el mismo ángulo que los dedos de una mano. Doblado casi 90 grados.



El tobillo se puede doblar hacia adelante y extenderse hacia atrás.

dobla los dedos de los pies

Sólo el pulgar puede moverse independientemente de los dedos. Los cuatro restantes se moverán de la misma forma.



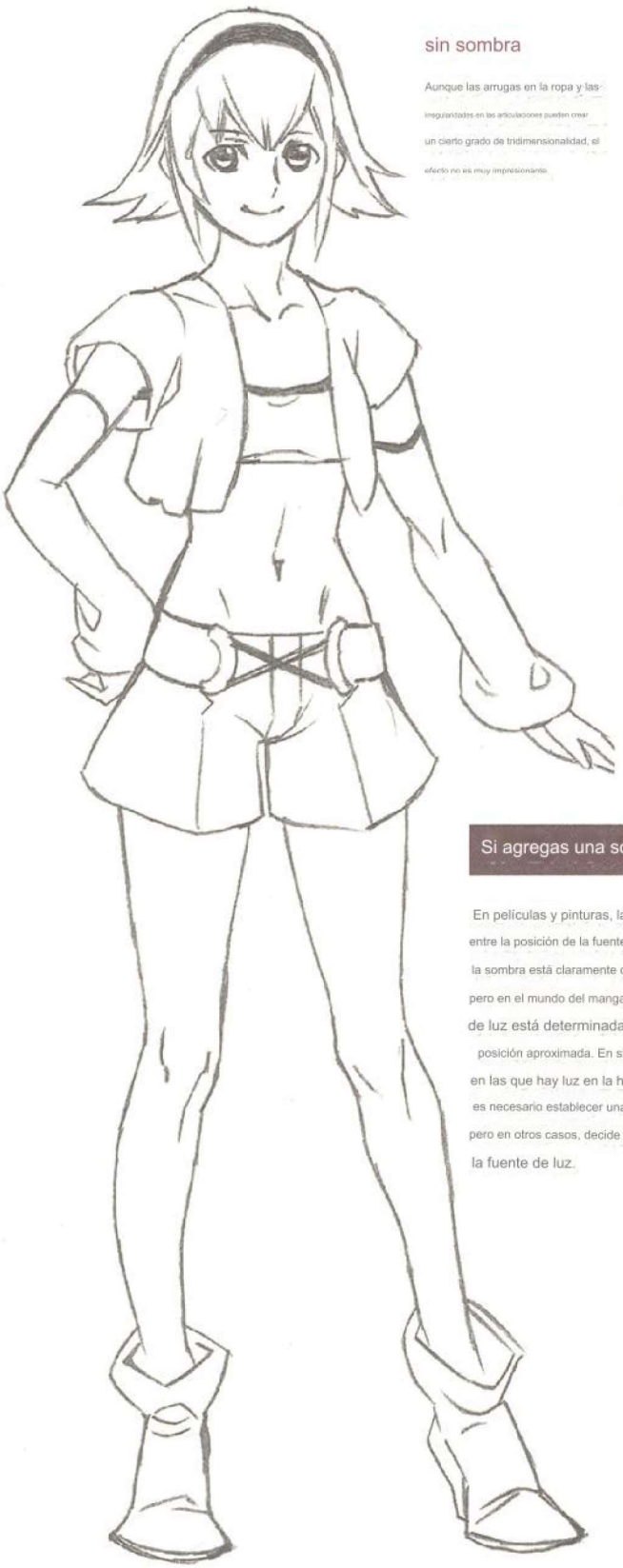
Cuando los doblas los cinco juntos, obtienes una silueta redondeada. Puedes ver que el contorno de la palma del pie es curvo.

Creando un efecto tridimensional con luces y sombras.

Puedes crear un efecto tridimensional agregando sombras al personaje.

Proyectar sombra

Comparemos personajes sin sombras y personajes con sombras para tener una idea del efecto.

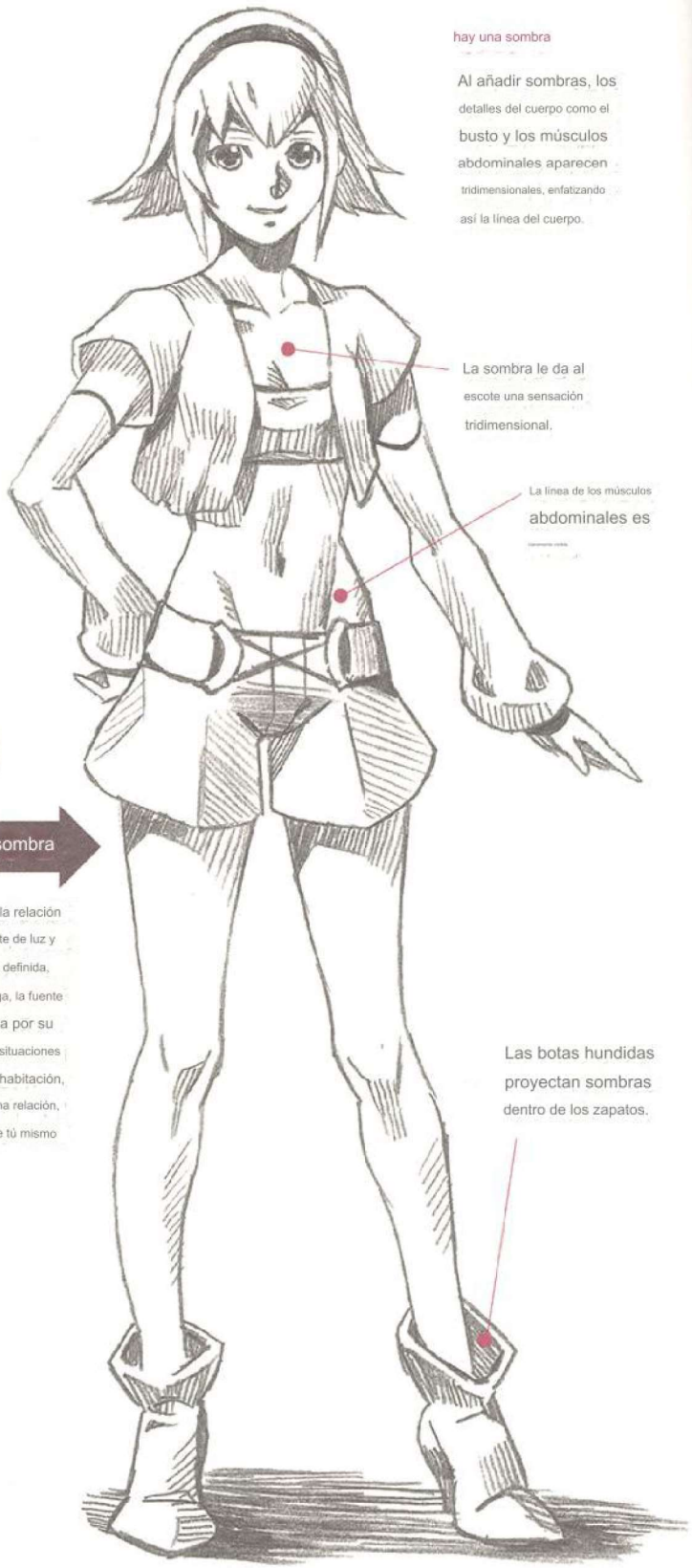


sin sombra

Aunque las arrugas en la ropa y las irregularidades en las articulaciones pueden crear un cierto grado de tridimensionalidad, el efecto no es muy impresionante.

Si agregas una sombra

En películas y pinturas, la relación entre la posición de la fuente de luz y la sombra está claramente definida, pero en el mundo del manga, la fuente de luz está determinada por su posición aproximada. En situaciones en las que hay luz en la habitación, es necesario establecer una relación, pero en otros casos, decide tú mismo la fuente de luz.



hay una sombra

Al añadir sombras, los detalles del cuerpo como el busto y los músculos abdominales aparecen tridimensionales, enfatizando así la línea del cuerpo.

La sombra le da al escote una sensación tridimensional.

La línea de los músculos abdominales es

Las botas hundidas proyectan sombras dentro de los zapatos.

patrón de sombra

El método de expresión también cambia según el tipo de sombra. Veamos las diferencias de expresión para cada patrón.

tipo mínimo

Hay una ligera sombra en la nuca. Se caracteriza por líneas que tienden a romperse en general.

tipo de semitono

El tono está marcado con líneas diagonales. Además del cuello, también crea un efecto tridimensional en el cabello.

tipo sólido negro

Hay un negro sólido sólo en las zonas oscuras. Añade nitidez a la imagen.

Se puede utilizar en situaciones como esta.

tipo mínimo

Aunque es un método general, es adecuado para dibujar escenas misteriosas.

tipo de semitono

Se utiliza cuando se quiere expresar claramente algo con textura, como cuando aparece el personaje principal.

tipo sólido negro

Recomendado para escenas nocturnas, personajes interesantes y apariciones de villanos.

luz Tipos de luz y cómo dibujar sombras Entendamos cómo se proyectan las sombras usando los seis tipos de luz.

frente

Se siente como si hubiera una sombra en el borde del cuerpo.

diagonal

La forma en que proyecta sombras como si le diera la luz del sol.

Directamente arriba

Tiene el efecto de hacer que el personaje luzca nítido.

Inmediatamente detrás

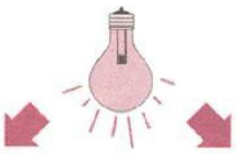
Al igual que la retroiluminación, crea una atmósfera inquietante.

Directamente debajo

La sombra parece como si la luz brillara desde debajo de la cara.

Conceptos básicos de la sombra corporal.

Entendamos las características del método de dibujo mirando la sombra creada cuando la fuente de luz se coloca en la esquina superior derecha.



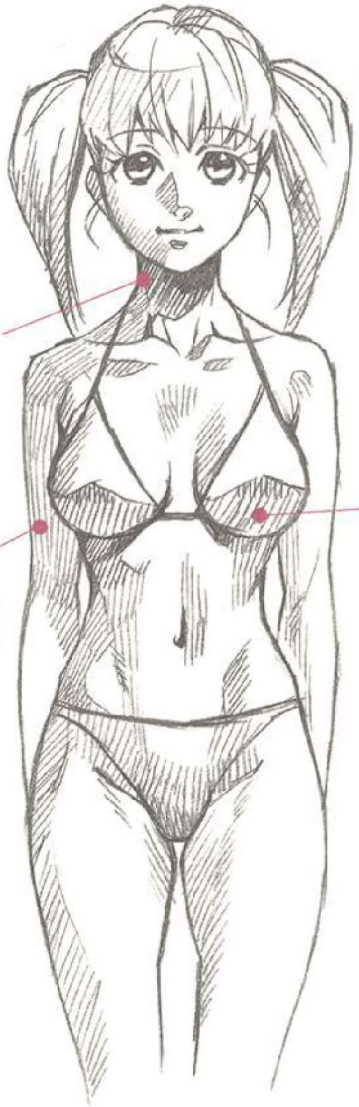
frente

Si no tienes varias luces, usa solo una fuente de luz.

La sombra más oscura aparece alrededor del cuello.

La forma del cofre se basa en la imagen de una esfera, por lo que la mitad inferior está sombreada.

Aparece una sombra en el brazo más alejado de la fuente de luz.



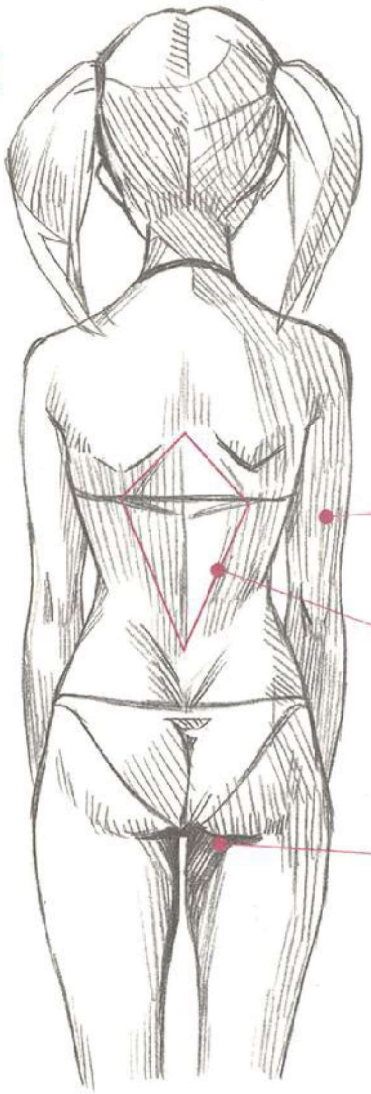
atrás

Al igual que el frente, la espalda también tiene una sombra centrada en la mitad del cuerpo.

El brazo derecho está dibujado como si estuviera cubierto de sombras.

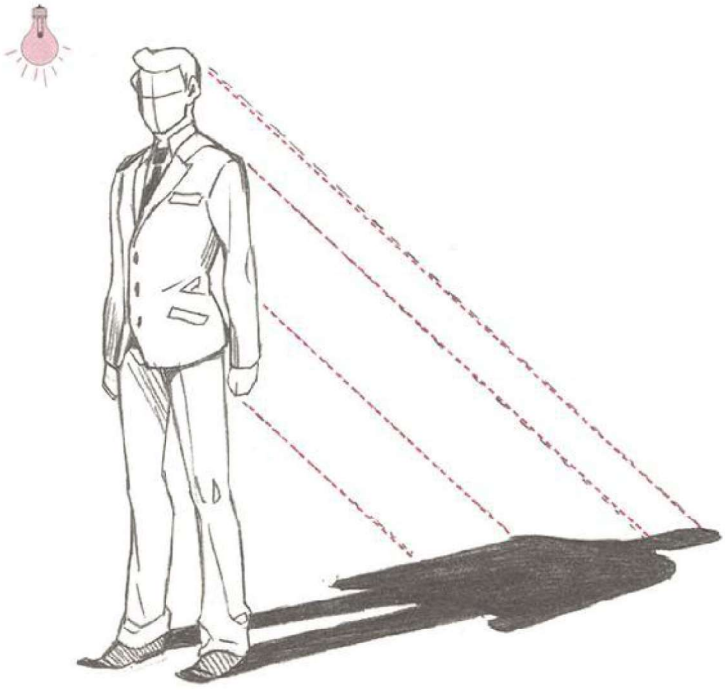
Te resultará más fácil dibujar la parte central de la espalda si la imaginas como un músculo en forma de diamante (ver página 94).

Dibuja el borde entre las nalgas y los muslos en un color oscuro para crear profundidad.



Cómo dibujar la sombra a tus pies

La larga sombra a tus pies que ves a menudo en el manga. También hay un manual para esto.



La sombra a mis pies es paralela a los rayos del sol. Intenta imaginar que la sombra entra paralela al rayo de luz, no solo una sombra larga.

Cómo agregar la sombra de una mujer.

Las mujeres tienen cuerpos curvilíneos, así que tenlo en cuenta al dibujar.

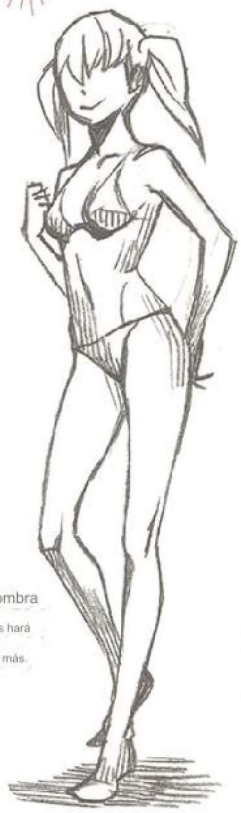
frente

En las mujeres, la zona del cuello se caracteriza por un color más oscuro.

al lado de

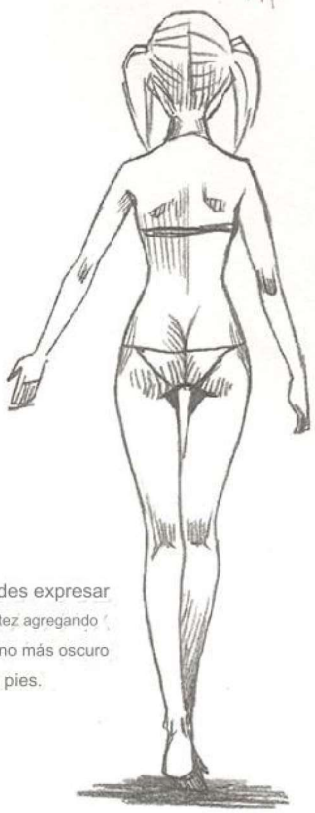
Agregar una sombra a las patas traseras le da un efecto tridimensional

diagonal



Agregar una sombra debajo de los senos hará que se destaquen más.

atrás



Puedes expresar esbeltez agregando un tono más oscuro a los pies.

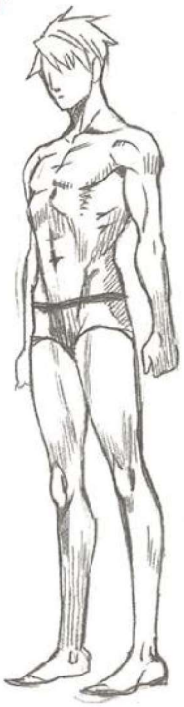
Cómo agregar la sombra de un hombre

Para los hombres, agregue sombras para expresar la textura de los músculos.

frente

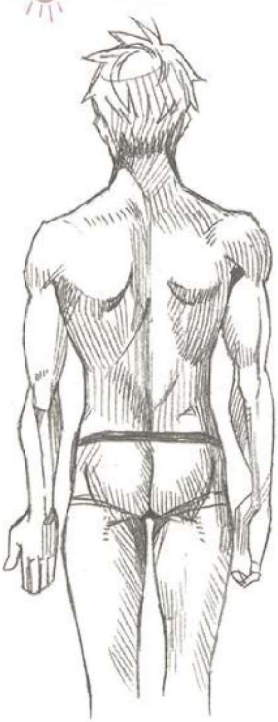
Agregue sombras para enfatizar el pecho, la parte superior de los brazos y los músculos abdominales.

diagonal



Con este ángulo, la cantidad de sombras es pequeña y la imagen aparece nítida.

atrás



Puedes crear nitidez abultando los omóplatos.

Narguile

Añade sombras teniendo en cuenta el desnivel de la espalda para que puedas ver el esqueleto.

descanso

Lo que

necesitas para mejorar

tus habilidades

En esta ocasión hablaremos de las habilidades técnicas que se pueden adquirir mediante el entrenamiento en el dibujo de las formas de los objetos. Si quieres expresar tridimensionalidad en una imagen, creo que es una buena idea no sólo crear niveles de densidad usando medios tonos, sino también expresar volumen usando la dirección de las líneas (toques). Cuando era estudiante y tomaba exámenes de ingreso, mi maestro me señalaba repetidamente, cuando dibujaba con lápices, que "un lápiz es sólo un lápiz y no se convierte en un objeto". Significa que simplemente está añadiendo matices de color con un lápiz y no está intentando dibujar conscientemente el motivo que tiene delante.

Por supuesto, las expresiones en ilustraciones y manga requieren simplificación y simbolización, por lo que las expresiones que utilizan tonos de color también son ampliamente aceptadas. Al mirar materiales fotográficos, preste especial atención a los detalles de los objetos. Es muy importante pensar en qué tipo de fenómenos ocurren cuando qué tipo de luz incide en algo y con qué tipo de textura.

Sin embargo, lo que podemos aprender de la fotografía es cómo manejar la luz, y es bastante difícil estudiar objetos tridimensionales a partir de la fotografía. Las fotografías son diferentes a las vistas a simple vista debido a la distorsión y la profundidad de campo, y si una fotografía es tomada por alguien que no es usted mismo, refleja la perspectiva, los intereses y los sentimientos de esa persona.

Por otro lado, si sales a tomar fotos tú mismo podrás ver cómo ves las cosas en el mundo, y creo que será una buena oportunidad para desarrollar ideas para tus cuadros. Cuando era estudiante también tomaba fotografías en blanco y negro y las revelaba con el contraste que quería. Me gustaba tomar fotografías de chimeneas y otras cosas en soledad.

Hay algo llamado "matiere" en pintura, que es básicamente el uso de materiales artísticos para crear textura al dibujar con materiales artísticos analógicos. Estas irregularidades superficiales y el brillo también son elementos importantes de la expresión artística. Es fácil olvidarlo cuando estás acostumbrado a CG, pero creo que es útil recordar los métodos de expresión tradicionales. No sabrás si estas expresiones son efectivas hasta que las dibujes, así que experimenta mucho.

parte 03

dibujar caras manga

Al dibujar una cara manga,

asegúrate de distinguir claramente las características

y expresiones de cada parte

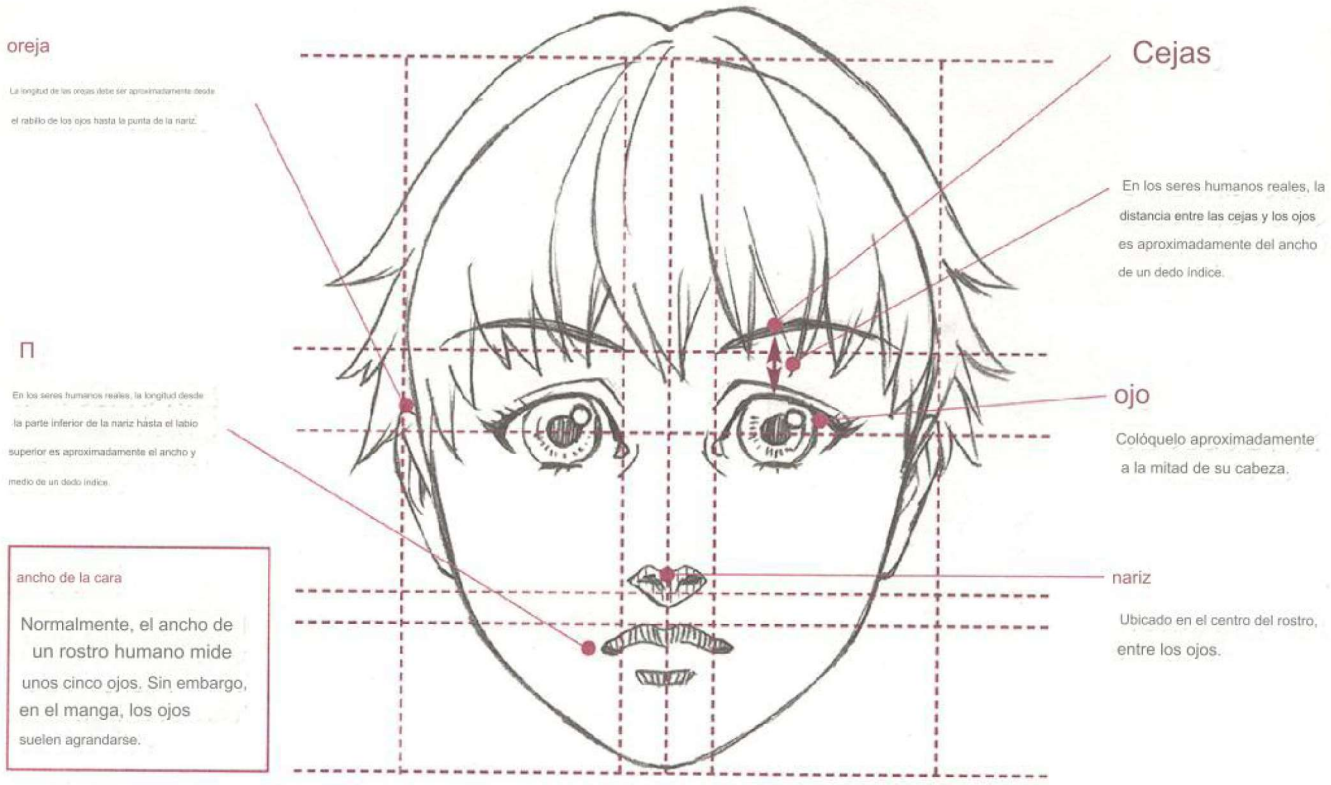
para expresar la individualidad del personaje.

Conceptos básicos de cómo dibujar caras.

Al dibujar un rostro humano, es importante prestar atención al equilibrio entre las partes.

equilibrio facial correcto

Asegúrate de recordar el equilibrio que hace que cada parte luzca hermosa, como las cejas, los ojos, la nariz y la boca.

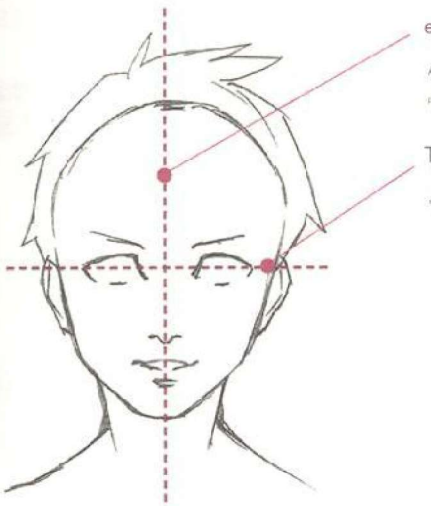


Posición parcial

Incluso si cambia el ángulo, la posición de las piezas no cambiará.

Los básicos son la línea media y la línea horizontal.

Al dibujar la cara frontal, determine la posición de las partes basándose en el ``atari'', que es la línea transversal alineada con el círculo ovalado.

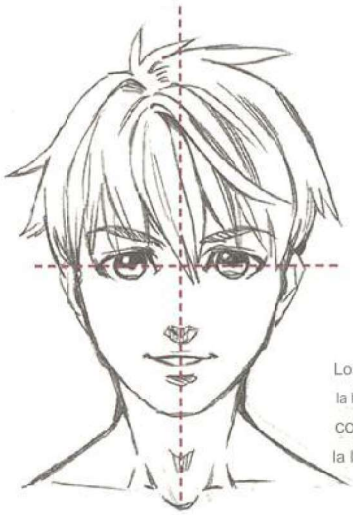


en la línea media

Aquí se encuentran la nariz, la boca y la punta del mentón.

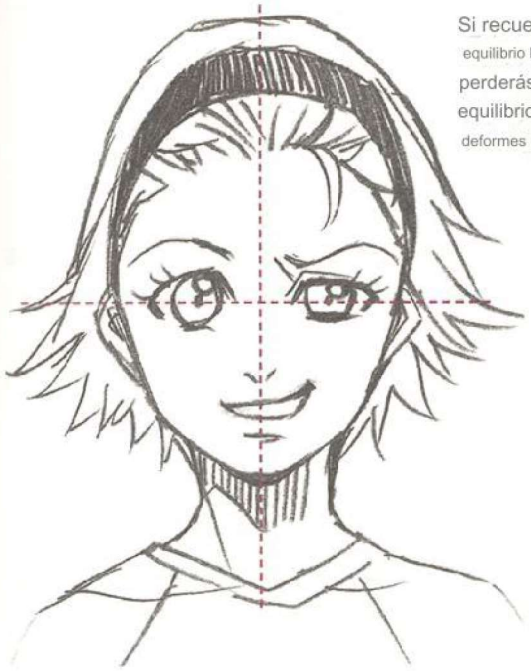
Tanto los ojos

como los oídos están situados en el horizonte.



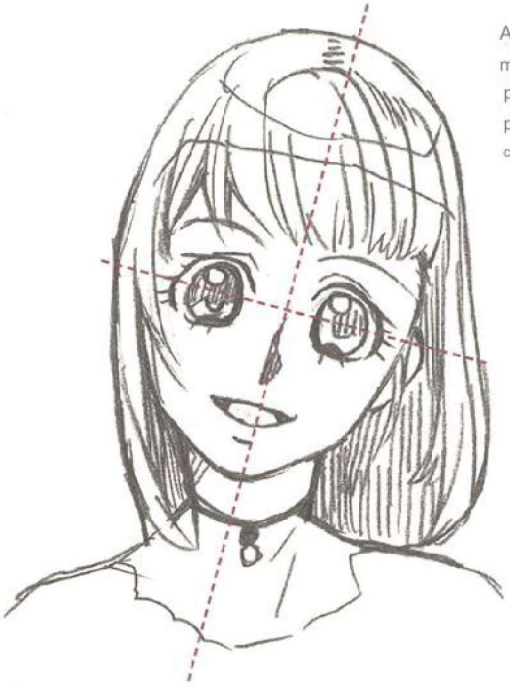
Los ojos, las cejas y la boca son simétricos con respecto a la línea media.

Deformar piezas



Si recuerdas el equilibrio básico, no perderás el equilibrio aunque deformes las piezas.

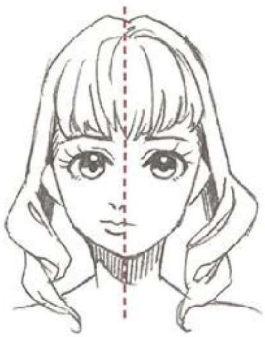
inclinar la línea media



Al inclinar la línea media en diagonal, puedes dibujar un personaje con la cabeza inclinada.

equilibrio de piezas

NG



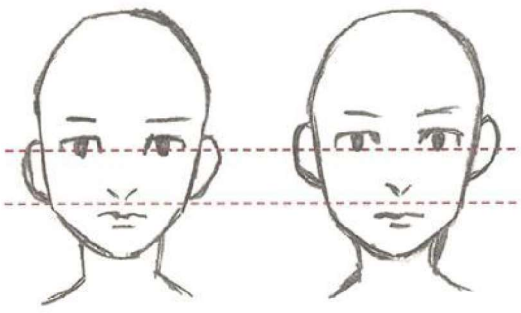
Asegúrese de colocar la nariz y la boca de manera que queden en la línea media.

NG

Dibuja los ojos para que sean simétricos.

DE ACUERDO

NG



A menudo se pasa por alto la posición de las orejas, pero a menos que se coloquen desde el rabillo de los ojos hasta la punta de la nariz, el equilibrio será deficiente.

Proceso de dibujo (cara frontal)

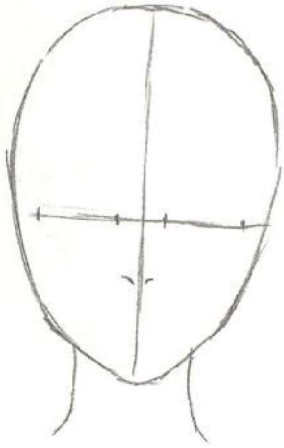
1. Dibuja la cara

Dibuja la línea media y la línea horizontal en forma de cruz en el círculo con forma de huevo.

2. Dibuja un enlace

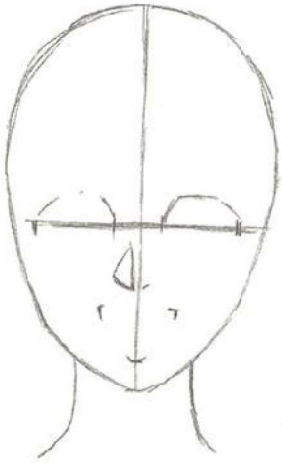
Haz el enlace de la barbilla más delgado y dibuja el cuello también.

3. Dibuja la nariz



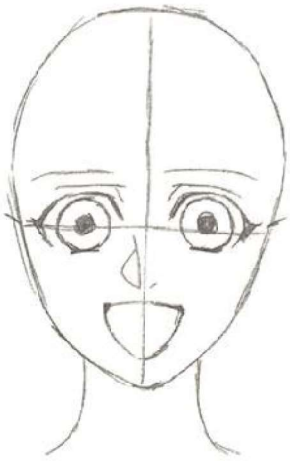
Dibuja la nariz en la línea media, teniendo en cuenta el ancho entre los ojos.

4. Decide el ancho de la pieza.



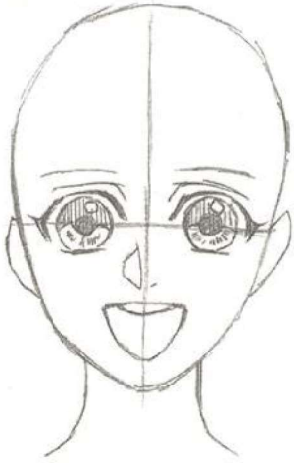
Agrega el ancho y la forma de los ojos, los bordes de la boca y agrega una sombra en el lado izquierdo de la nariz.

5. Dibuja los ojos y las cejas.



Dibuja los enlaces para los ojos. Agrega los ojos negros, conecta la boca y dibuja las cejas.

6. Dibuja las orejas



La base de la oreja debe estar en la línea horizontal. Dibuja los reflejos de los ojos y el iris (ver página 56).

7. Dibuja el cabello

Dibuja el cabello más grande que las líneas de unión en la cabeza.

8. Agrega ropa

Dibuja el flujo del cabello y agrega accesorios como cintas y gargantillas.

9. Finalización

Traza con cuidado las líneas aproximadas y asegúrate de que los enlaces estén claros.

Se puede utilizar en situaciones como esta.

Una pose con la línea media inclinada y la cabeza inclinada.

La cara frontal es efectiva cuando se usa en una pose.

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ☐ ¿Están tus ojos colocados correctamente en el horizonte?
- ☐ ¿Tu nariz y tu boca están en la línea media?
- ☐ ¿Las partes de tu rostro están correctamente equilibradas?

vamos a dibujarlo

Dibuja una cara/perfil diagonal

Al dibujar una cara o perfil diagonal, dibuje las partes basándose en la línea media y la línea horizontal.

como ser golpeado

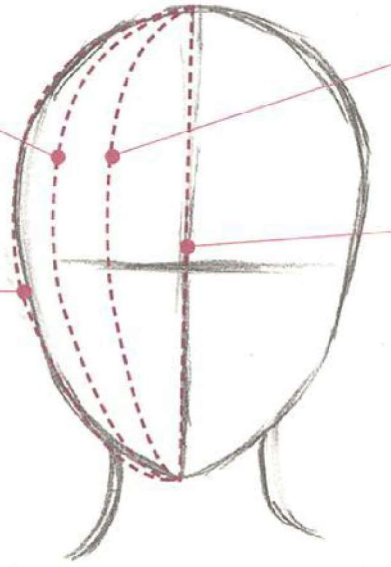
Al dibujar una cara o perfil diagonal, desplace la línea media hacia la izquierda o hacia la derecha.

Cara inclinada ② línea media

El ángulo en el que aparece la cara. Unos 45 grados. Se utiliza en escenas dinámicas, como la dirección de la línea de visión o conversaciones entre personajes.

línea media del perfil

La línea media debe tomarse del lado del contorno de la cara. El ángulo dificulta ver el frente del rostro, dando la impresión de que está cerrado.

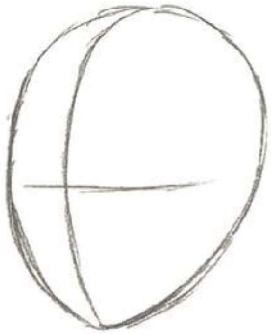


Línea media de la cara oblicua ①

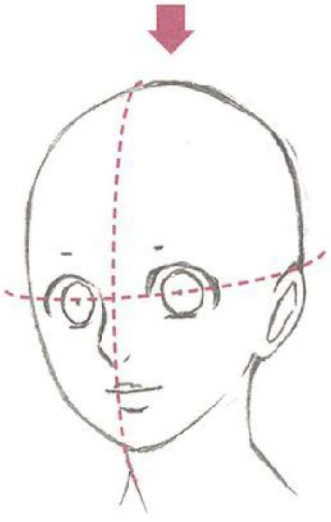
Un ángulo que se utiliza a menudo al dibujar una cara diagonal normal. Unos 15 grados. Utilízalo cuando quieras mostrar expresiones faciales.

línea media de la cara frontal

Cara inclinada ①

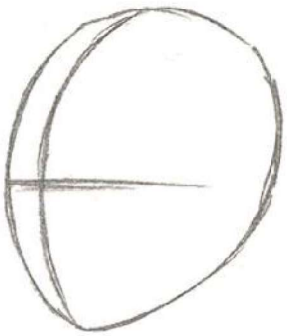


La línea media debe desplazarse ligeramente desde el centro y la posición del mentón también debe desplazarse.

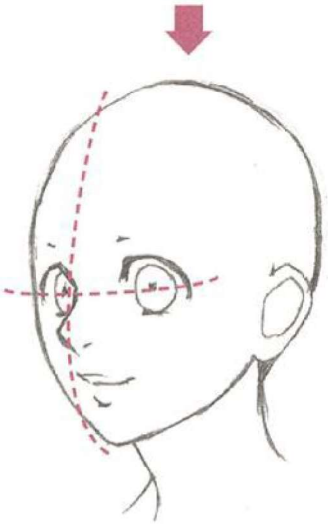


El contorno de las orejas es ligeramente más prominente que el contorno de la parte posterior de la cabeza.

Cara inclinada ②



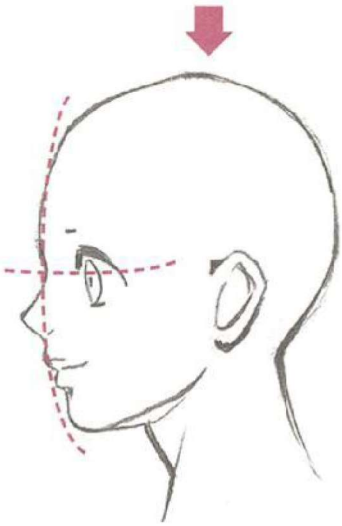
Debido a que la cara está tan inclinada, la línea media está curvada.



El contorno de las orejas y la línea de la parte posterior de la cabeza casi se superponen.

perfil

La línea media debe quedar recta contra el contorno.



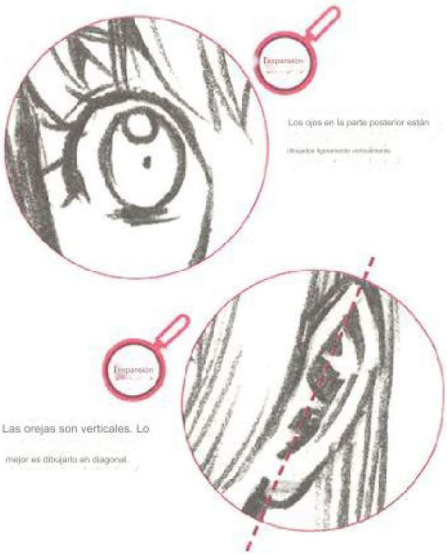
Al delinear la cabeza, tenga en cuenta la profundidad de la parte posterior de la cabeza.

Cómo se ven las partes de la cara inclinada y del perfil

A diferencia de cuando la cara está recta, el tamaño de los ojos y la expresión de las orejas cambiarán. Ten cuidado, porque si colocas las piezas en el lugar equivocado parecerás una persona diferente.

Cara inclinada①

El ojo derecho en la parte posterior está dibujado un poco más pequeño.



NG

El ángulo de la curva de la línea media es demasiado pronunciado.

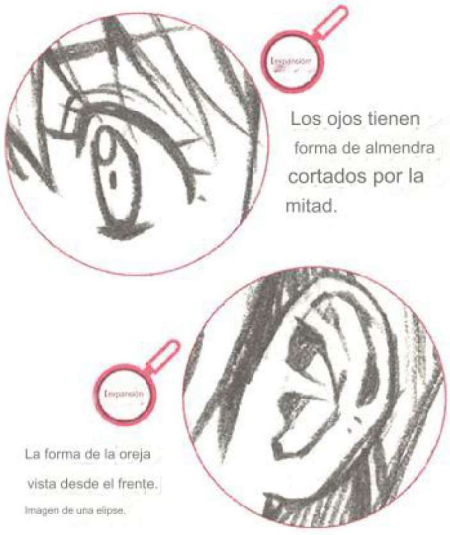
Cara inclinada②

Se enfatiza la apariencia tridimensional de la nariz y las esquinas internas de los ojos parecen estar conectadas a la base de la nariz.

tamaño de los ojos

perfil

La nariz es más prominente que los labios. Asegúrate de no alterar la línea diagonal desde la nariz hasta la barbilla.



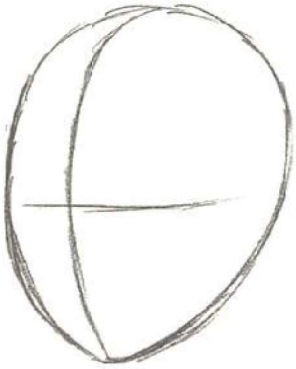
NG

Si tus labios y barbilla sobresalen más que tu nariz, tu rostro lucirá desequilibrado.

proceso de dibujo

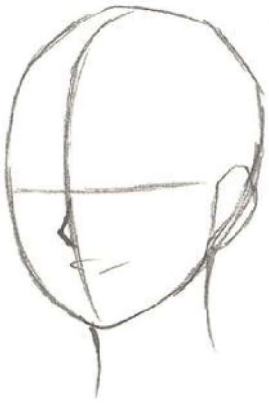
Dibuja una cara inclinada ①

1. Dibuja la cara



Dibuja una línea media a la izquierda de la cara frontal y cruza la línea horizontal.

2. Dibuja la nariz y la boca.



Dibuja la nariz y la boca en la línea media y las orejas en la línea horizontal.

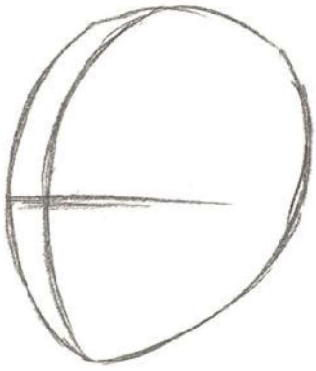
Presta atención a la posición de tus orejas.

3.Dibuja los ojos y el cabello.

Dibuja el ojo derecho un poco más pequeño que el ojo izquierdo y dibuja el cabello.

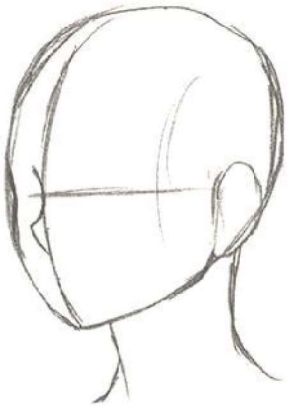
Dibuja una cara inclinada ②

1. Dibuja la cara



Dibuja una línea media más cerca del contorno de la cara oblicua ① y córtala con la línea horizontal.

2. Dibuja la nariz y la boca.



Dibuja la nariz. Dibuja las orejas y el cuello para que se conecten con la línea en la parte posterior de la cabeza.

3.Dibuja los ojos y el cabello.

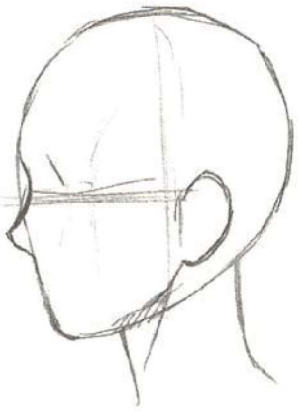
El ojo derecho está oculto detrás de la nariz, así que dibújalo un poco más pequeño y verticalmente.

dibujar un perfil

1. Dibuja la cara

Tome la línea media como contorno y cruce las líneas horizontales.

2. Dibuja la nariz y la boca.



La nariz está alta cerca de la intersección de la línea media y la línea horizontal.

Dibuja como quieras. Dibuja las orejas a la derecha del centro.

3.Dibuja los ojos y el cabello.

La forma del ojo debe ser como una almendra cortada por la mitad.

4. Finalización

Se dibujan los detalles, se imprimen los enlaces y se completa el trabajo.

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿La nariz, la boca y el mentón se encuentran en la línea media?
- ¿El ojo izquierdo está dibujado un poco más pequeño?
- ¿Es correcta la apariencia de tus orejas?

vamos a dibujarlo

4. Finalización

Bordear la rinka y completar.

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿La nariz, la boca y el mentón se encuentran en la línea media?
- ¿Es correcta la forma en que ve con el ojo izquierdo?
- ¿Tus orejas son iguales que cuando las ves de lado?

4. Finalización

Bordear la rinka y completar.

¡CHEQUEA AQUÍ!

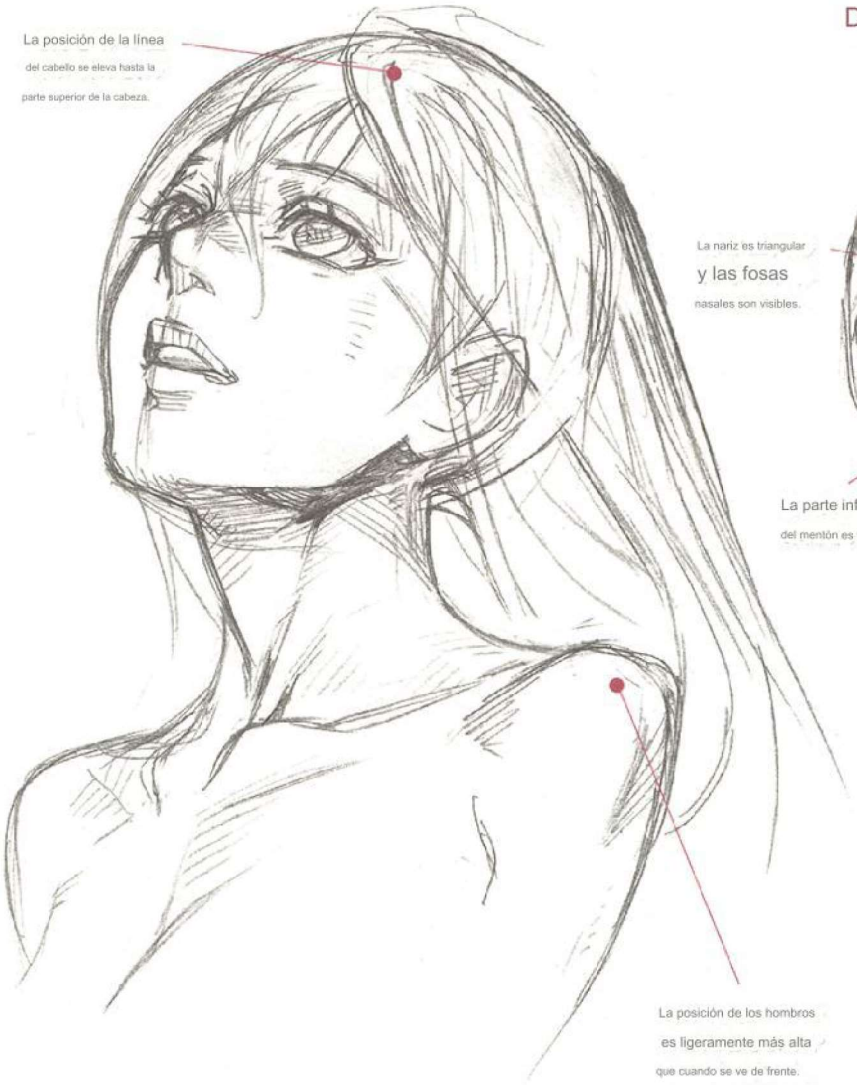
- ¿Están claramente dibujadas las líneas de la nariz, la boca y el mentón?
- ¿Parecen la misma persona?
- ¿Está la base de tu cuello en la posición correcta?

Cómo dibujar la cara de Aori y la cara de Fukan

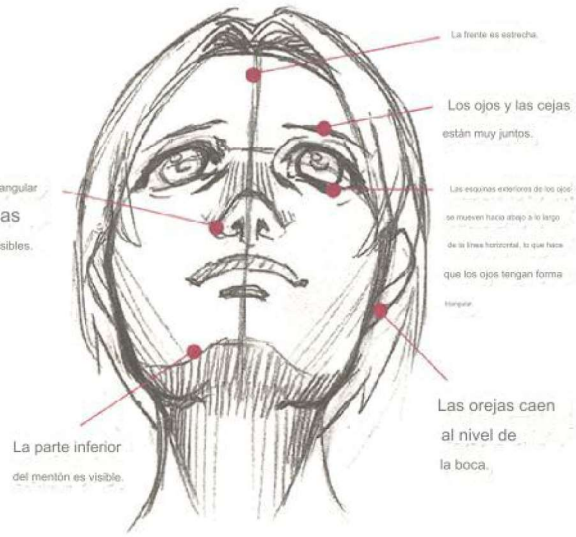
Si puedes dibujar esto, tus habilidades de dibujo mejorarán. ¡Aprende a dibujar caras vistas desde arriba y desde abajo!

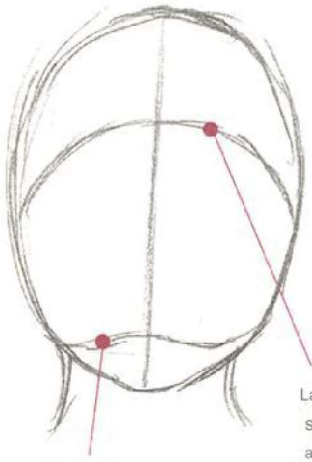
cara aori

Una cara inclinada es una cara dibujada desde un ángulo mirando hacia arriba desde abajo. Utilízalo cuando quieras mostrar el tamaño de una persona o dar una sensación de presencia.

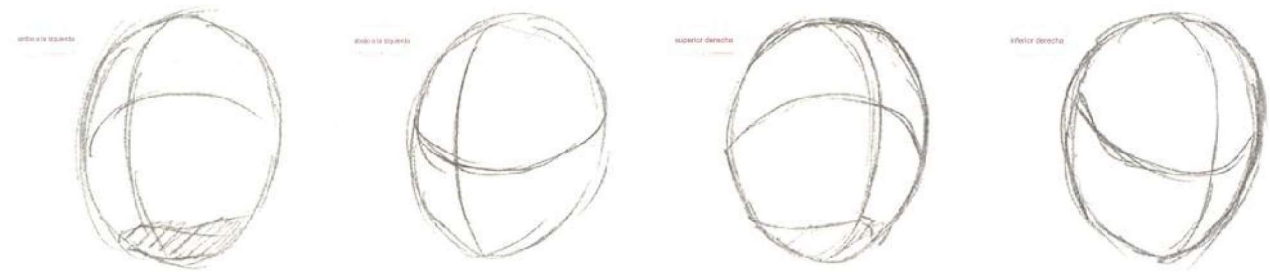


Diferencia con la cara frontal.





Usa Atari correctamente

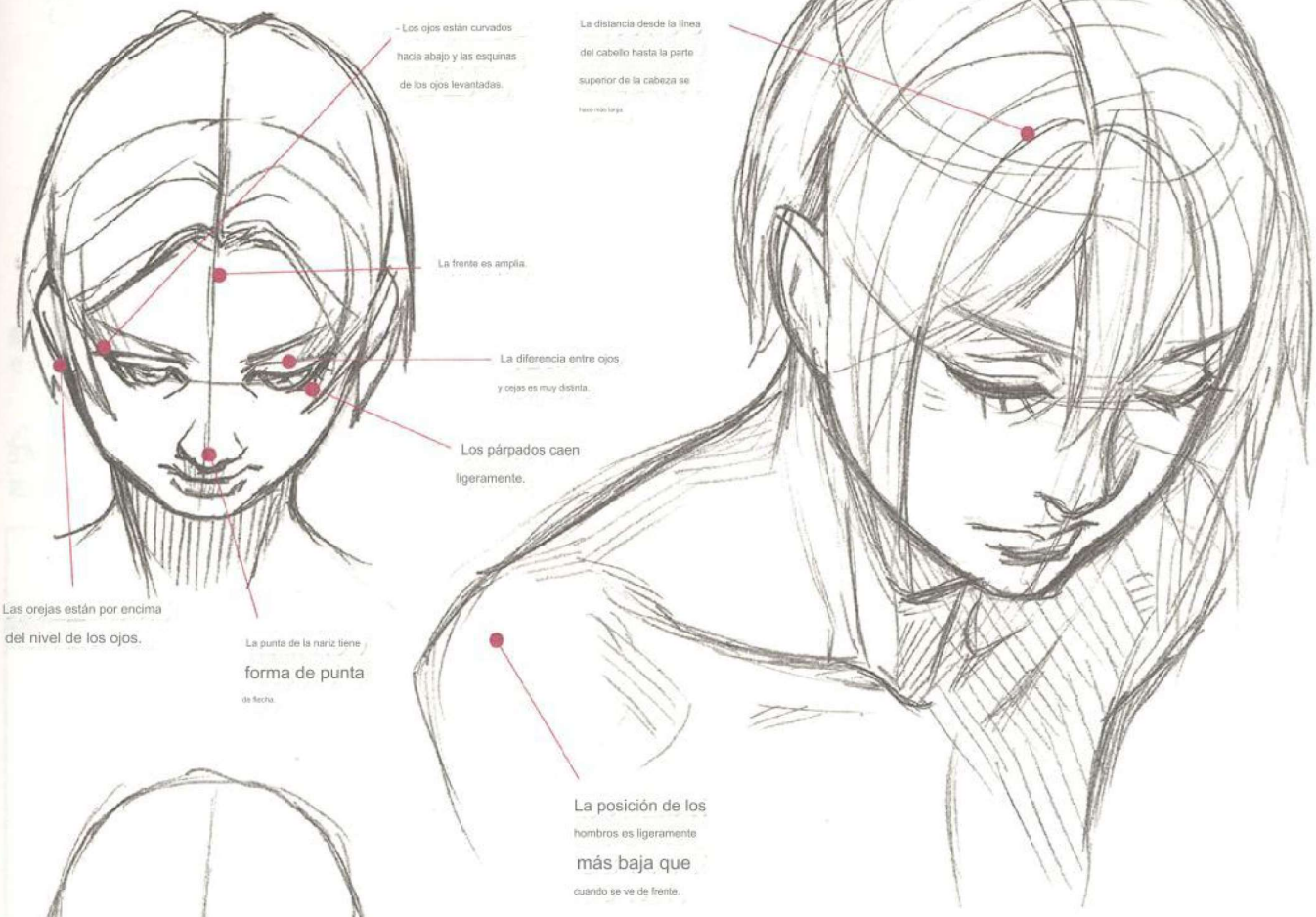


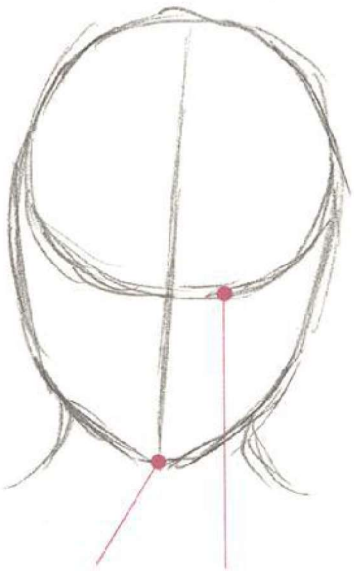
Al cambiar la forma en que dibujas la línea media y la línea horizontal, puedes dibujar caras desde cualquier ángulo.

cara de fukan

Una cara fukan es una cara dibujada desde un ángulo mirando hacia abajo desde arriba. Utilízalo cuando quieras que una persona parezca más pequeña o más débil.

Diferencia con la cara frontal.

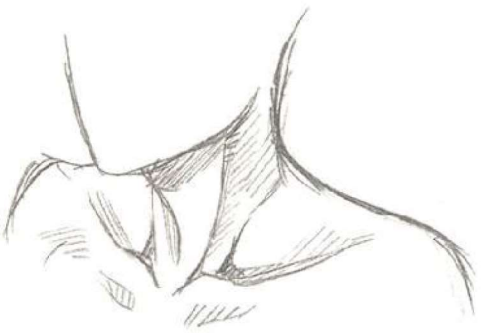


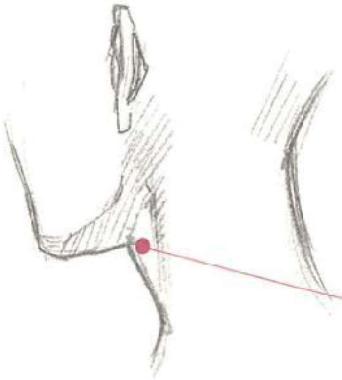


fetiche

clavícula

La clavícula tiene forma de S horizontal. A menudo se levanta cuando empujas los hombros hacia adelante o los presionas.





Nuca

Una nuca bonita es uno de los puntos del encanto de una mujer. Tenga en cuenta que el cuello está debajo del cráneo y detrás de la mandíbula.

proceso de dibujo

cara aori

1. Dibuja un Atari

Dibuja la cara ligeramente en diagonal hacia arriba y agrega una línea horizontal curva hacia arriba.

2. Dibuja la barbilla

Dibuja el cuello y dibuja la barbilla conectando la línea desde la parte inferior de la oreja hasta la punta de la garganta. Dibuja también debajo de la barbilla.

3. Dibuja las partes

Dibuja los ojos, la nariz, los detalles de la boca y el cabello. Haga que sus ojos sean conscientes de la forma de una elipse que se curva hacia arriba.

4. Finalización

Complete dibujando los detalles y trazando cuidadosamente las líneas de enlace.

vamos a dibujarlo

Aplicación

Aplicación de la cara Aori

Cara aori vista desde un lado

La nariz y la boca tienen una sensación tridimensional.

Puedo ver la niebla debajo de mi barbilla.

Efecto cara aori

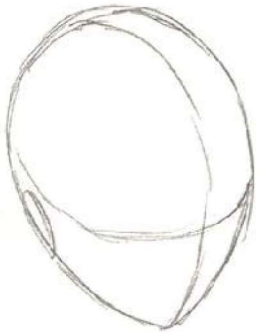
Agrega una sombra del rostro para expresar un sentimiento intimidante.

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Pudiste dibujar un hermoso golpe?
- [ ] ¿Estás dibujando debajo de la barbilla?
- [ ] ¿Están las piezas en la posición correcta?

cara de fukan

1. Dibuja un Atari



Dibuja la cara ligeramente en diagonal hacia abajo y agrega una línea horizontal con una curva hacia abajo.

2. Insertar las piezas

Después de dibujar el cuello, agrega el golpe de cada parte. La distancia entre la línea del cabello y la parte superior de la cabeza debe ser un poco grande.

3. Dibuja las partes

Dibuja los ojos, la nariz, los detalles de la boca y el cabello. Haga que sus ojos sean conscientes de la forma de una elipse que se curva hacia abajo.

4. Finalización

Complete dibujando los detalles y trazando cuidadosamente las líneas de enlace.

vamos a dibujarlo

variación

Aplicación facial fukan

Cara de Fukan vista desde un lado

Los ojos, la nariz y la boca parecen tridimensionales. Cuanto más grande sea la cabeza, más dinámica será la composición.

efecto cara fukan

La expresión de decepción se enfatiza añadiendo una sombra del rostro.

¡CHEQUEA AQUÍ!

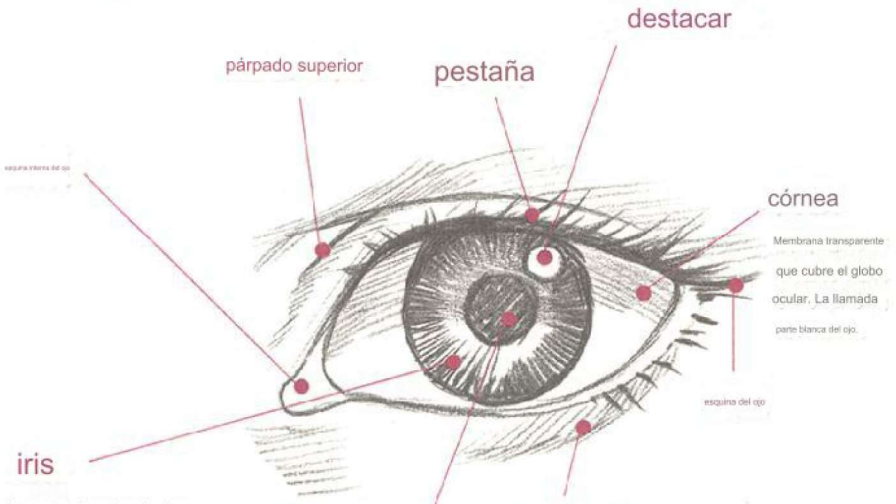
- ¿Pudiste dibujar un hermoso golpe?
- ¿La línea de crecimiento es demasiado alta?
- ¿Están las piezas en la posición correcta?

como dibujar ojos

No es exagerado decir que la personalidad de un personaje está determinada por sus ojos. Aprende diferentes expresiones oculares.

Mecanismo del ojo

Al dibujar los ojos teniendo en cuenta el mecanismo, puedes crear un personaje más realista.



Cómo miran los ojos en cada ángulo.

Dependiendo del ángulo de la cara, la perspectiva es efectiva, por lo que el tamaño de los ojos visibles cambia.

cara frontal

Ojos vistos de frente. El tamaño y la forma son simétricos.

cara oblicua

En una cara inclinada, los ojos en la parte posterior de la cara son pequeños y alargados.

NG

Si tienes la cara inclinada y dibujas el ojo izquierdo del mismo tamaño que el derecho, se perderá el equilibrio de la cara.

tamaño del iris

pequeño

Cuando se exponen a la luz, las pupilas se vuelven más pequeñas.

enojo

También puede expresar enojo o sorpresa.

grande

Los ojos se agrandan en lugares oscuros.

alegría

También puede expresar alegría o interés.

Dibuja ojos atractivos

Si quieres lucir más lindo y parecido al manga, la clave es el tamaño de tus ojos.

expresión realista

Expresión tipo manga

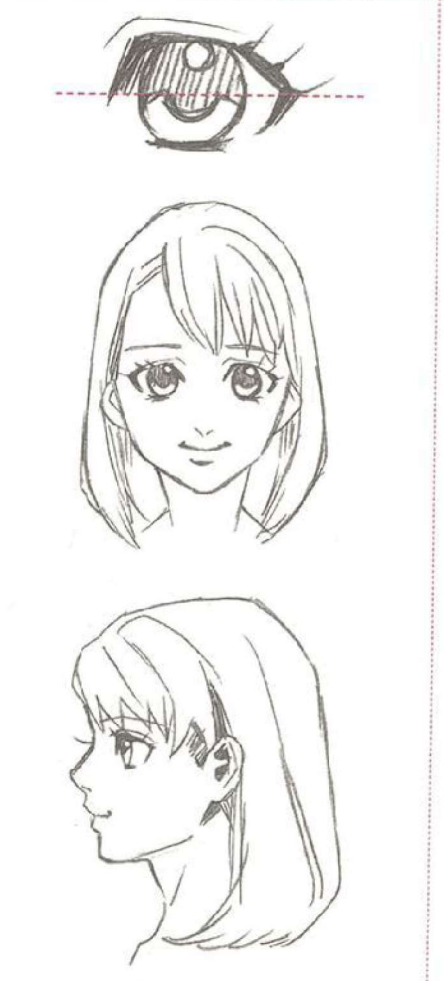
Al agrandar los ojos y redondear los eslabones, se convierte en un simpático personaje. Al agregar muchos reflejos a los ojos, se expresa una inocencia femenina.

Aprende diferentes formas de ojos

Tenga cuidado al dibujar las posiciones de las esquinas internas y externas de los ojos.

forma básica

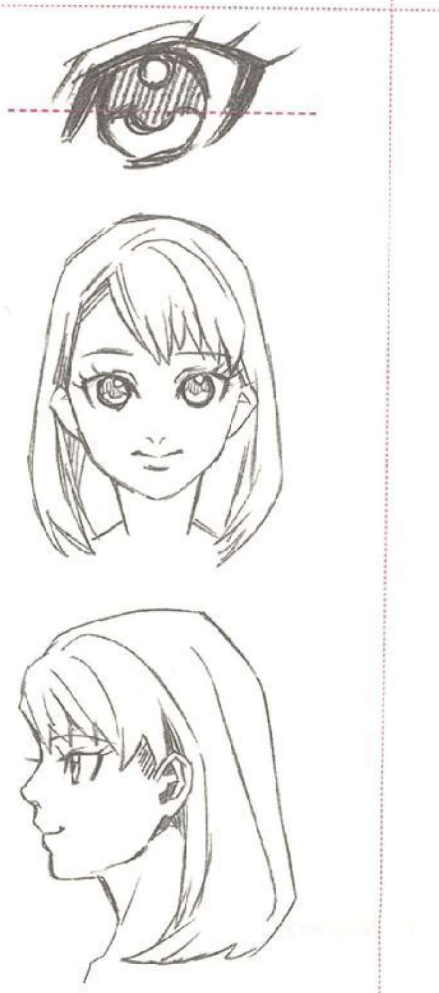
Las esquinas interior y exterior de los ojos están a la misma altura.



Perfecto para el personaje principal honesto y enérgico.

ojos rasgados

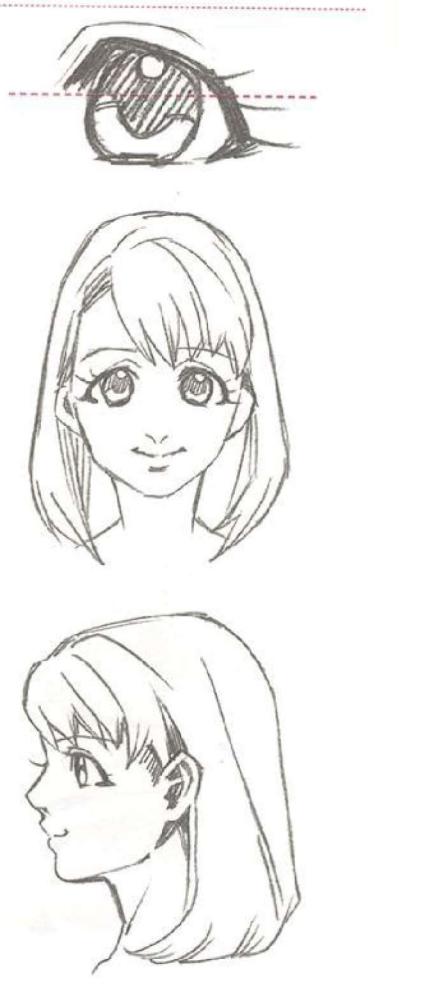
La esquina exterior del ojo es más alta que la esquina interior del ojo.



Para personajes geniales.

ojos caídos

La esquina exterior del ojo es más baja que la esquina interior del ojo.



Adecuado para personajes de hermanas menores mimados.

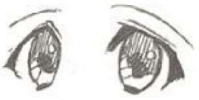
ojos de mujer

Si dibujas los ojos de una mujer grandes y oscuros, le darás un aspecto lindo.

Si lo miras con los ojos entrecerrados,
te dará una impresión
tranquila fría.

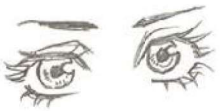
Si abres mucho
los ojos, te dará una
linda imagen.

en forma de ojo variación



tipo moe

Sea consciente de las formas que tienden a hundirse.
Dibuja los ojos grandes.



tipo adulto

Aumente la parte blanca de los ojos para
una apariencia realista.

variaciones de ojos

Ojos con muchos ojos negros.
Sin destacados.

Ojos con reflejos.

Ojos con reflejos
enfatizados.

Los aspectos más destacados son pequeños.

tipo lindo

Resalta los reflejos y
agranda los ojos.

ojos de hombre

Los ojos de los hombres son pequeños y dibujarlos horizontalmente y estrechamente crea una impresión digna.

Entrecierra los ojos y dibuja
pupilas más pequeñas para lograr
una apariencia genial.

Los ojos grandes son
perfectos para personajes
masculinos enérgicos.

en forma de ojo variación

abreviatura

Una forma simplificada con ojos
deformes.

tipo juvenil

Dibuja los ojos un poco más grandes.

variaciones de ojos

Ojos con muchos ojos negros.
Sin destacados.

Ojos con reflejos.

Ojos con reflejos
enfatizados.

Realista

La forma de los ojos es un paralelogramo.

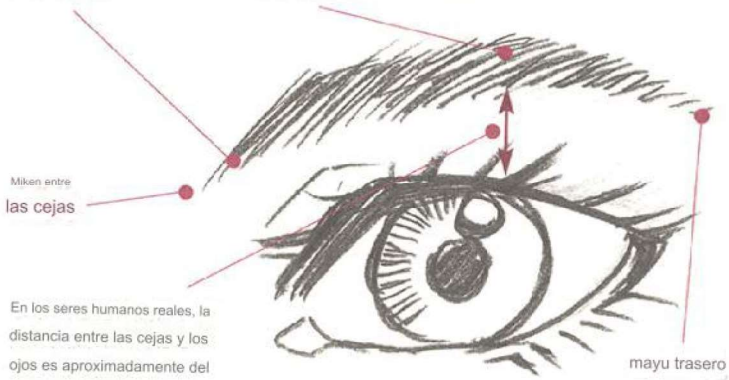
Esencial para crear una expresión única.

como dibujar cejas

Puedes crear individualidad cambiando la forma y posición de tus cejas. Enfatizar tus pestañas crea una apariencia romántica.

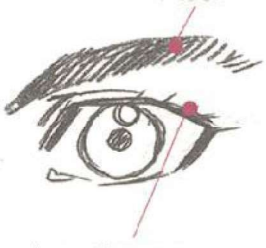
Mecanismo de las cejas

Para dibujar unas cejas bonitas es necesario conocer los nombres de cada parte y el equilibrio que hará que luzcan hermosas.



Para los hombres

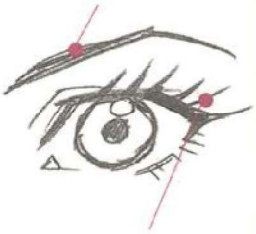
Las cejas son gruesas y largas.



Las pestañas son cortas. Casi nunca dibujo mis pestañas

Para mujeres

Las cejas son finas y largas.



Las pestañas son largas. Agregar las pestañas inferiores la hace lucir aún más femenina.

forma de ceja

Recordemos las formas típicas de las cejas.

cejas finas

Dibújalo todo de una vez en línea recta. Impresión femenina y aguda.

cejas con flecos

Haz un contorno fino y dibuja el flujo del cabello. Una expresión tipo manga.

cejas gruesas

Dibuja un contorno grueso y dibuja el cabello. Una imagen poderosa.

cejas sin borde

Dibuja con cuidado el flujo del cabello. Para una expresión más realista.

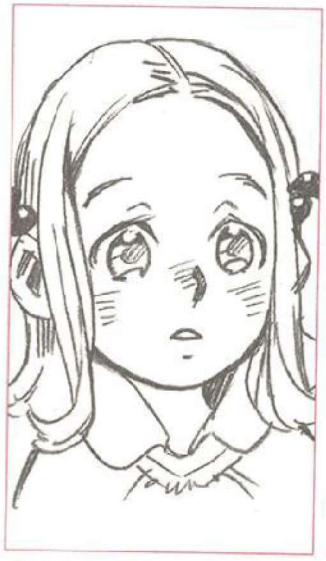
Posición de las cejas

Dependiendo de la posición de tus cejas, tus expresiones e impresiones faciales variarán mucho.

Las cejas están en el interior.

Se convierte en una expresión voluntaria. También es eficaz a la hora de expresar enfado.

las cejas están en el exterior



Expresar una mirada inocente o sorpresa.
A veces eficaz.

cerca de los ojos

Cuando los ojos y las cejas se acercan, los hombres
Se destaca la calidad.

lejos de los ojos

Al dibujar mujeres, utiliza las cejas como ojos.
Ligeramente alejado del

Proceso de dibujo (ojos y cejas)

Para mujeres

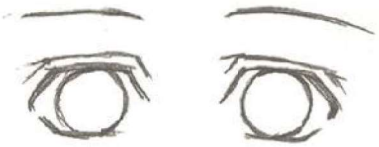
1. Dibuja el párpado superior.

Dibuja el párpado superior, asegurándote de crear una forma arqueada y redondeada.

2. Dibuja el iris

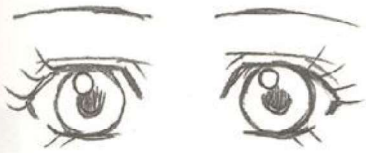
Dibuja un círculo alrededor del iris. También dibuja el párpado inferior.

3. Dibuja cejas dobles



Dibuja los párpados dobles y las cejas. Asegúrate de que tus cejas dibujen una curva suave.

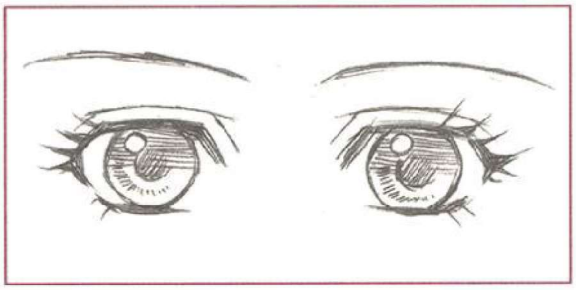
4. Dibuja las pestañas y los ojos.



Los ojos son grandes y oscuros. Incluya también lo más destacado.

5. Finalización

Dibuja detalles como la iluminación del iris y completa para completar.



Para los hombres

1. Dibuja el párpado superior.

Dibuja el párpado superior teniendo en cuenta que es un paralelogramo.

2. Dibuja el iris

Los iris de los hombres deben dibujarse más pequeños.

3. Dibuja cejas dobles

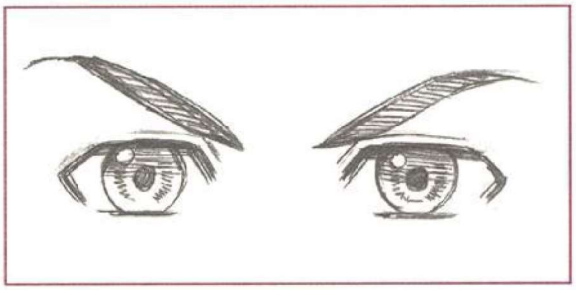
Para las cejas, acerca la raíz de las cejas a los ojos y dibújalas más gruesas para que la apariencia sea más masculina.

4. Dibuja los ojos

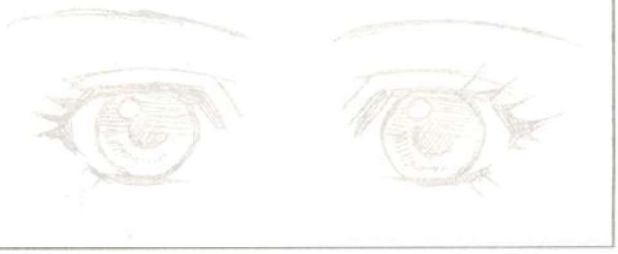
Dibuja los ojos pequeños. No dibujar pestañas da una apariencia más digna.

5. Finalización

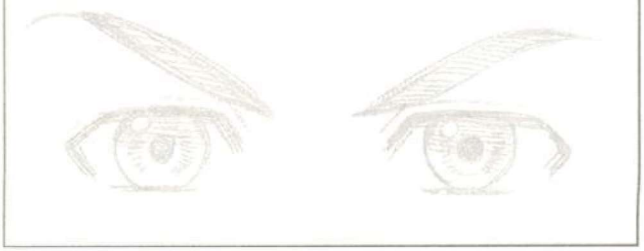
Dibuja detalles como la iluminación del iris y completa para completar.



Dibujemos (mujer)



Dibujemos (masculino)

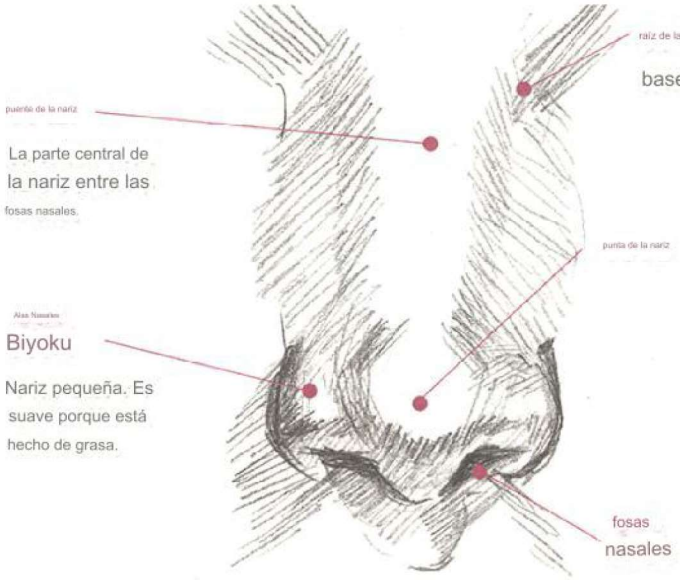


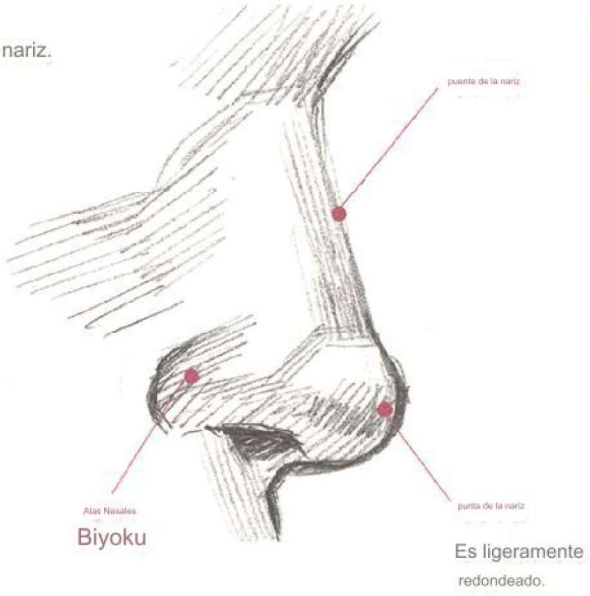
Cómo dibujar la nariz, las orejas y la boca.

Aprenda a expresar cada parte para resaltar la individualidad del personaje.

Mecanismo de la nariz

A menudo se omite al dibujar manga, pero recuerda el mecanismo y úsalo en tus dibujos.





Cómo expresar la nariz.

tipo omitido

Un tipo que sólo tiene fosas nasales.

Se omitió la punta de la nariz.

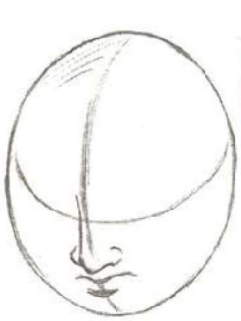
tipo real

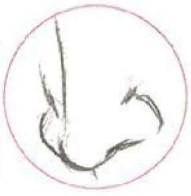
Un dibujo de las alas de la nariz.

tipo deformado

La nariz aguileña da la impresión de ser fuerte.

como ver la nariz

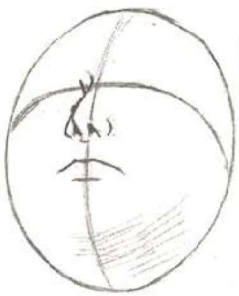




Narguile

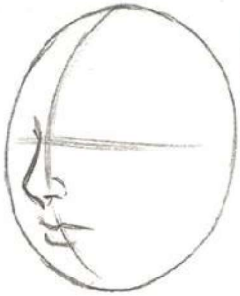
No puede ver las fosas nasales. La redondez de la punta de la nariz es el ojo.

pararse.



Aori

Vista desde abajo, la nariz tiene forma triangular.



cara oblicua

Las alas de la nariz son claramente visibles.

como funciona el oído

Asegúrate de comprobar la estructura y posición de tus orejas.

Arete
Jirin

hecho de cartílago.

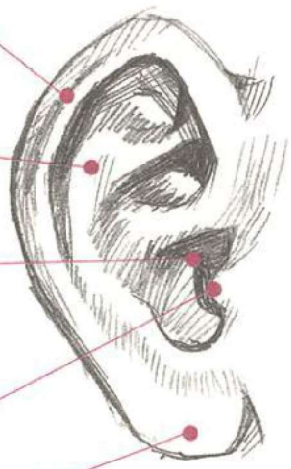
Pierna del pendiente
Jirinkyaku

caracola de
la oreja

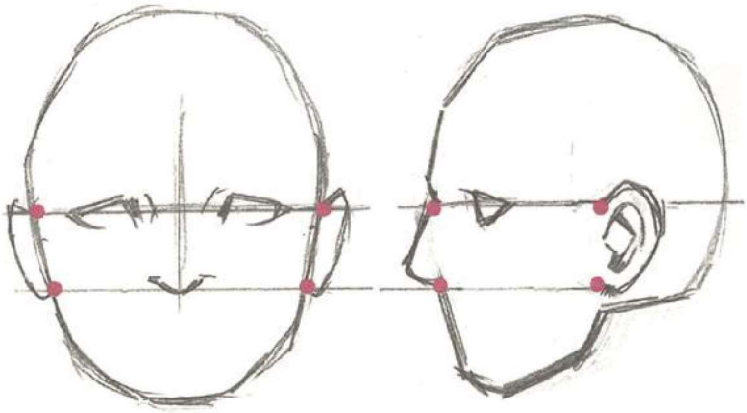
Una depresión formada por un cartílago intrincado.

trago
jiju

lóbulo de oreja



posición de la oreja



Las bases encima de las orejas... las esquinas de los ojos y la base de la nariz deben estar en la misma línea recta. La base de la oreja está alineada con la punta de la nariz.

como se ven las orejas

cara frontal

Sea consciente de un óvalo diagonal que coincida con la forma de su rostro.

perfil

Se puede ver la parte frontal de la oreja.

diagonalmente detrás

Se puede ver la parte posterior de la oreja.

Mecanismo de la boca

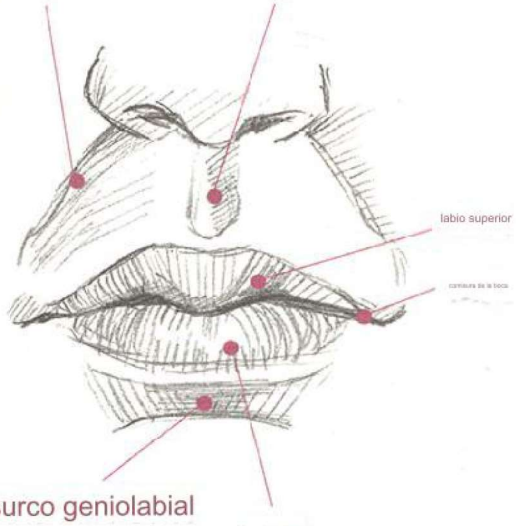
Muestra varios movimientos según sus emociones, como abrir y cerrar la boca.

pliegues nasolabiales

El llamado alambre Hourei.

filtro (Ninchú)

La depresión entre la nariz y el labio superior.



labio superior

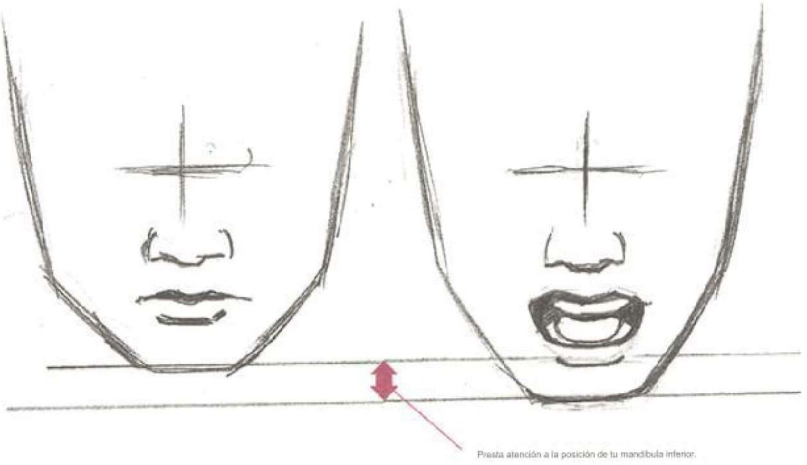
comisura de la boca

surco geniolabial

El "hueco" entre el mentón y los labios.

labio inferior

apertura y cierre de la boca



Presta atención a la posición de tu mandíbula inferior.

Cuando abres la boca, la mandíbula inferior se mueve hacia abajo. Desplazar únicamente la posición de la boca hacia arriba es una mala idea.

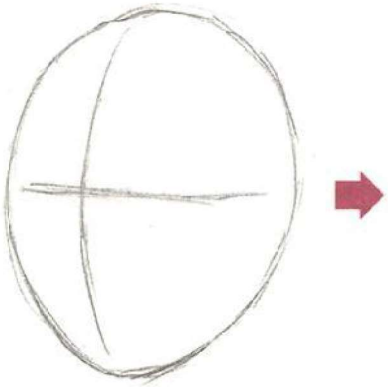
Deformación del enlace

Puedes dibujar una variedad de personajes deformando a Rinkaku y usando diferentes rasgos faciales.

Tres formas típicas

Primero, memoricemos las formas típicas de Atari.

Golpe en forma de huevo



Un tipo versátil que puede dibujar una amplia gama de personajes. La forma básica de la cara.

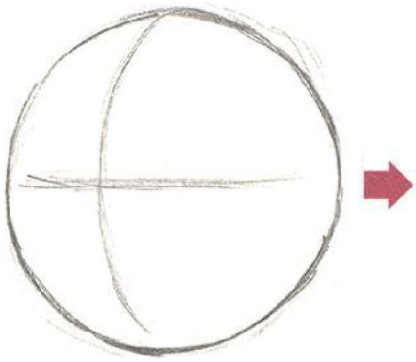
Tipo multiuso

Un mentón ligeramente redondeado te dará una apariencia linda.

tipo agudo

La barbilla puntiaguda da una impresión fría. Afinar los ojos también fortalece la imagen.

forma redonda



Adecuado para expresiones más parecidas al manga, como bebés y niños.

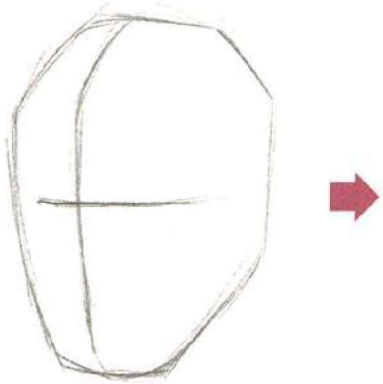
tipo de niño

Los ojos se abren para crear un lindo personaje de niña.

tipo regordete

Crea un personaje regordete haciendo que las mejillas luzcan más llenas que la línea rinka.

golpe rectangular



Dibuja el golpe teniendo en cuenta el paralelepípedo rectangular. Adecuado para personajes rudos.

Gotsuchara (mujer)

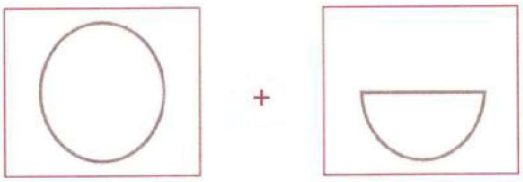
Para las mujeres, afinar la línea de las mejillas resalta la feminidad.

Gotsu Chara (masculino)

Para dar una apariencia más musculosa, el mentón se hizo más grande y ancho para enfatizarlo.

Deforma el golpe en forma de huevo.

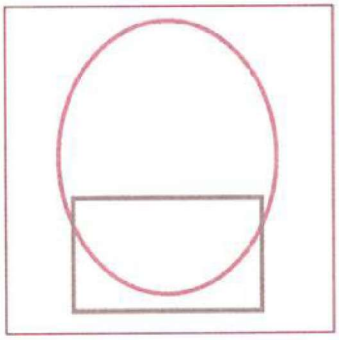
Dibujemos varias caras a partir de la forma básica del huevo.



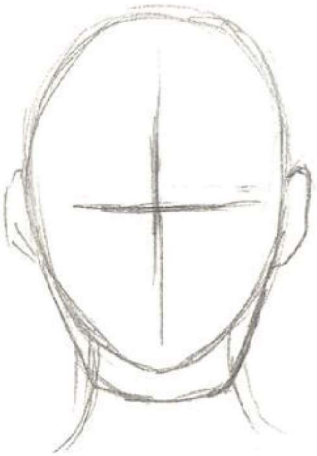
Hacer con

Primero, dibuja el golpe básico en forma de huevo y luego agrega la mandíbula. Agrega el mentón comenzando desde debajo de la oreja.

añade un mentón cuadrado



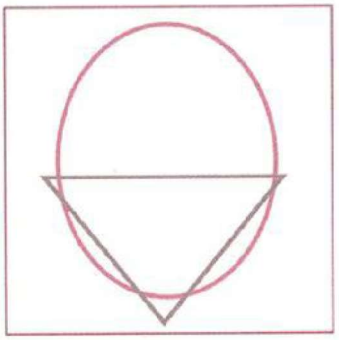
Perfecto para cuando quieras dibujar personajes rudos.



Comenzando desde debajo de las orejas, agrega una forma de mandíbula cuadrada.

Al enfatizar la prominencia de los pómulos y hacer que las mejillas estén ligeramente hundidas, se crea una apariencia huesuda.

Añade un mentón de triángulo invertido

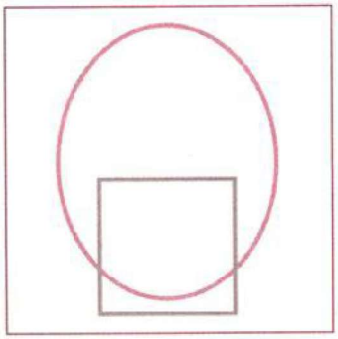


Un personaje con barbilla fina puede expresar frialdad y fragilidad.

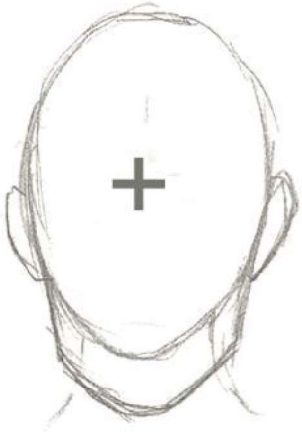
Es una buena idea conectar la barbilla para que quede alineada con la línea del cráneo en la parte posterior de la cabeza.

Las líneas marcadas de las mejillas y el mentón crean un carácter inteligente y fresco.

Añade un mentón rectangular



Se utiliza para dibujar personajes con fuertes personalidades parecidas a las del manga.



Está bien dibujarlo tan largo que creas que es demasiado.

Al dibujar la cara de un anciano, resulta eficaz utilizar una mandíbula rectangular como ésta.

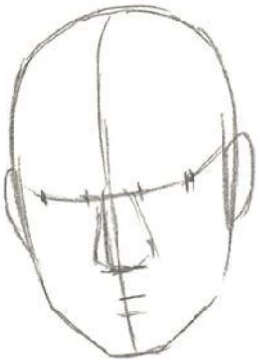
proceso de dibujo

cara cuadrada

1. Dibuja un Atari

Dibuja el Atari de Rinka con una cara cuadrada.

2. Determinar la posición de las piezas.



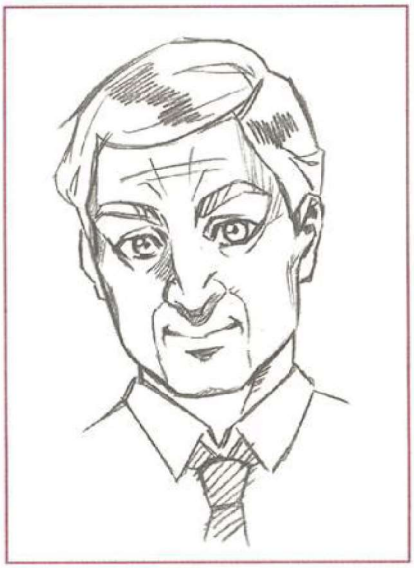
Determine el ancho de los ojos, orejas, nariz y boca.

3. Dibuja los detalles

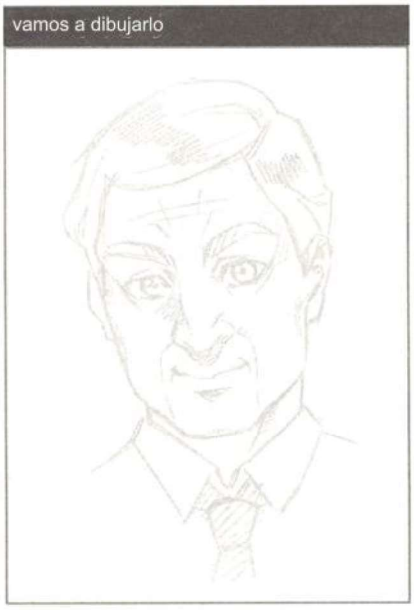
Agrega las líneas de crecimiento y las cejas y dibuja los detalles.

4. Finalización

Después de dibujar las líneas del enlace y hacer una copia limpia, se completa.



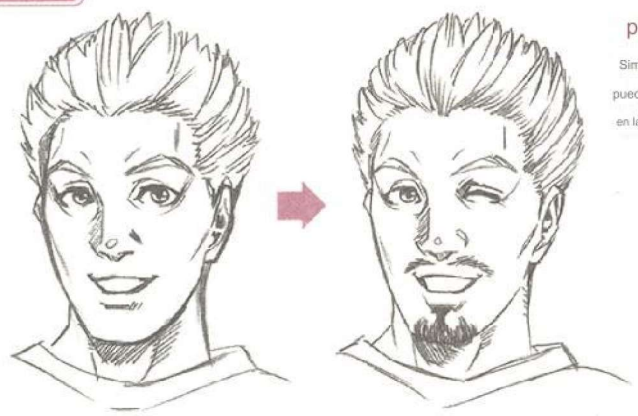
vamos a dibujarlo



¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Pudiste dibujar un hermoso golpe?
- ¿Pudiste dibujar bien la forma de la mandíbula?
- ¿Están las piezas en la posición correcta?

Añade barba o lunar



ponerse barba

Simplemente agregar una barba puede marcar una gran diferencia en la impresión de un personaje.

ponerle un lunar

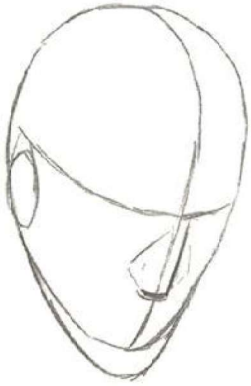
El lunar alrededor de su boca es sexy. Un lunar es una de las partes que enfatiza la individualidad de un personaje.

cara alargada

1. Dibuja un Atari

Dibuja un golpe en forma de huevo.

2. Añade el mentón



Determina las posiciones de las orejas y la nariz, y dibuja un mentón largo y delgado a partir de las orejas.

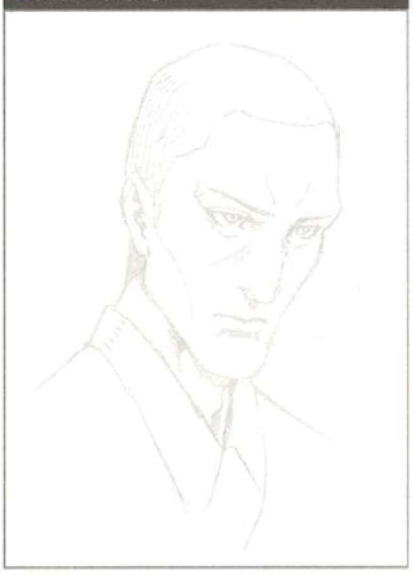
3. Dibuja los detalles

Dibuja las partes de la cara y también dibuja los pómulos.

4. Finalización

Después de dibujar las líneas del enlace y hacer una copia limpia, se completa

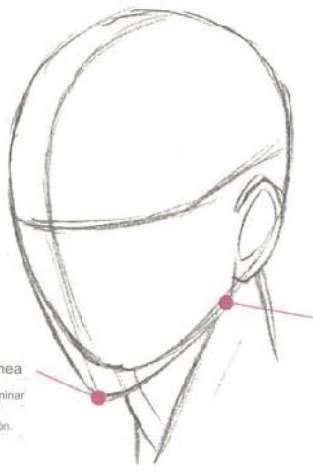
vamos a dibujarlo



¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Pudiste dibujar un hermoso golpe?
- ¿Es correcta la posición inicial del mentón?
- ¿Están las piezas en la posición correcta?

donde dibujar la barbilla



Estire el área debajo de la línea horizontal, debajo de las orejas, y ajuste la longitud de la línea media para cambiar la forma de la mandíbula.

Agregue las partes de la mandíbula desde la parte de la mandíbula.

Extiende la línea media para determinar la punta del mentón.

Un personaje delicado con un mentón triangular invertido.

cómo dibujar el pelo

``Incluso si la cara es la misma, simplemente cambiar el peinado puede dar una impresión diferente del personaje.

Dibuja el cabello a partir de la raya.

Es una buena idea decidir la raya y la línea del cabello y comenzar a dibujar el cabello a partir de ahí.

frente

Primero, decida la línea de separación (①) y la línea del borde sin rematar (2) y luego dibújelas. A continuación, dibuja el cabello un poco más grueso que el cabello de la cabeza (③).

perfil

Vista desde el costado. Es más fácil equilibrarlo si empiezas a sacar del verticilo.

Peinados que cambian con tu imagen

Incluso un mismo personaje puede tener diferentes imágenes dependiendo del largo y volumen de su cabello.

básico

Medio

carácter básico. Una impresión inteligente. Adecuado para personajes tipo estudiante de honor.

Corto y bajo volumen.

Impresión juvenil. Cuando quieras dibujar una chica genial.

Volumen corto y alto

Una chica con una impresión activa. Se convirtió en un personaje con una impresión vivaz.

Volumen largo y bajo

Una buena impresión. Cuando quieras dibujar un personaje joven, las líneas largas y rectas son la regla de oro.

Largo y voluminoso

Agregar volumen a tu cabello aumenta tu presencia y le da a tu personaje una impresión más fuerte.

peinado de mujer

Los peinados de las mujeres se pueden arreglar libremente dependiendo de cómo estén arreglados. Aprende varias formas de dibujar.

atajo

permanente

Coletas

Dibuja cada hebra de la parte trenzada.

Beto

pelo recogido

La parte ascendente del flequillo se verá natural si dibujas una línea hacia la línea de crecimiento.

cola de caballo

El mechón de pelo en la parte inferior de la cabeza es consciente de la redondez de la cabeza.

largo

peinado de hombre

Los peinados masculinos suelen tener un repertorio limitado, pero existen diversas formas de expresarlos.

Medio

Lo mejor es determinar primero la línea de la punta de tu flequillo.

regente

todos de vuelta

Agrega reflejos para expresar la luminosidad del cabello.

cabeza de piel

rastas

largo

Exprime con cuidado las líneas del cabello en el borde de crecimiento.

Cambia la imagen de tu personaje con solo cambiarle el peinado

proceso de dibujo

Mujer/Largo

1. Dibuja la línea de separación y crecimiento.

Establezca la raya y la línea del cabello para determinar la gama de cabello. Pon tu cabello detrás de tu oreja izquierda.

2. Añade cabello

Agrega el cabello que fluye hacia el frente y dibuja el flequillo desde arriba de la línea del cabello.

3. Finalización Dibuja el flujo del cabello y completa.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

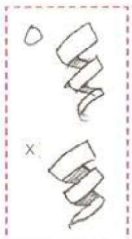
- ¿Eres capaz de dibujar correctamente las líneas de separación y de crecimiento?
- ¿Las líneas del cabello están distorsionadas?

Mujer/Dos Musubi

1. Dibuja la línea de separación y crecimiento.

Establezca la raya, la línea del cabello y la línea del cabello para determinar la gama de cabello.

2. Añade cabello



Dibuja el cabello redondo y el flequillo teniendo en cuenta la redondez de la cabeza. Para cabello rizado, dibuja la parte posterior más delgada.

3.Completar Dibuja el flujo del cabello y completa.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Es natural el crecimiento del vello en los ojos?
- ¿Pudiste dibujar bien el cabello rizado?

Hombre/Mediano

1.Dibuja la línea de separación y crecimiento.

Establece la raya y la línea del cabello, y decide el largo del flequillo.
Retire la parte exterior de encima de la cabeza.

2. Añade cabello

Agrega el lado peludo.

3.Completar

Agrega mechones de cabello en diferentes direcciones al flequillo para completar el look.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Tu cabello fluye naturalmente?
- ¿Las líneas del cabello están distorsionadas?

para hombres/pelo corto.

1.Dibuja la línea del cabello

Determinar el área de crecimiento y cabello.

2. Añade cabello

Dibuja el cabello en la nuca, las patillas y el flequillo.

3.Completar

Crea la parte negra con alambre de gancho y completa.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

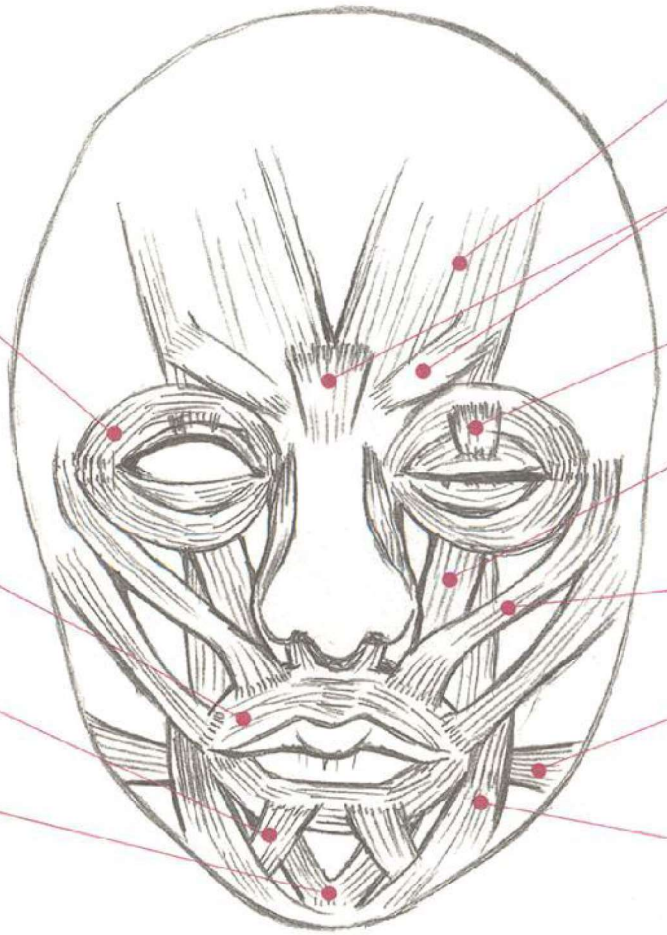
- ¿Pudiste dibujar el flujo natural del cabello en la línea de crecimiento?
- ¿Las líneas del cabello están distorsionadas?

Cómo hacer expresiones faciales.

Aprende a hacer cuatro expresiones faciales: alegría, enfado, tristeza y sorpresa.

Pensar en las expresiones faciales de los músculos.

Las expresiones faciales son creadas por los movimientos de músculos llamados "músculos faciales", y los movimientos de los ojos y la boca determinan las expresiones faciales.



Garvinkin 1. Músculo
orbicular de los ojos
Músculos que ayudan a cerrar los ojos.

2. Músculo orbicular
de la boca
Aprieta o curva tus labios.

3. Depresor del
labio inferior
El músculo que tira hacia abajo el labio inferior.

4.Músculo mental
Músculos que empujan hacia arriba el labio inferior, frunce los labios.

zentai
5. Músculo frontal
Músculos que levantan las cejas.

6. Cejas
onduladas
Baja las cejas y hace una mueca.

7. Músculo elevador del
párpado superior
Músculo que levanta el párpado superior.

8. Levantador del
labio superior
Conectado debajo de la nariz, creando una mueca de desprecio.

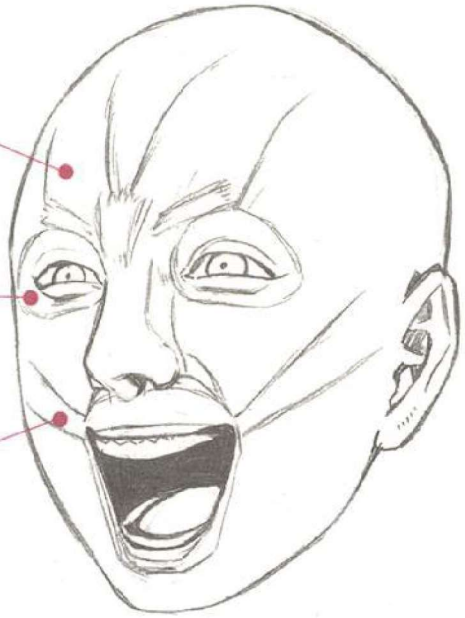
9. Músculo cigomático
mayor
Músculos que levantan la boca.

10. Músculo de la risa,
músculo platisma.
Músculos conectados a las comisuras de la boca que empujan la boca para abrirla.

Triangulación 11. Músculo
deltoides Músculo
que tira hacia abajo de las comisuras de la boca.

expresión de alegría

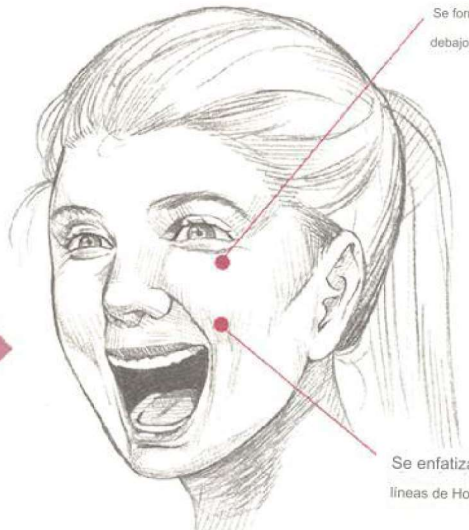
Sus ojos adquieren forma de media luna y su boca se abre mucho.



Las cejas se elevan ligeramente por la acción del músculo frontal (5).

El músculo orbicular de los ojos (1) se contrae y levanta el párpado inferior.

El músculo cigomático mayor (9) eleva las comisuras de la boca.



Se forman líneas de risa debajo de mis ojos.

Se enfatizan las líneas de Horay.

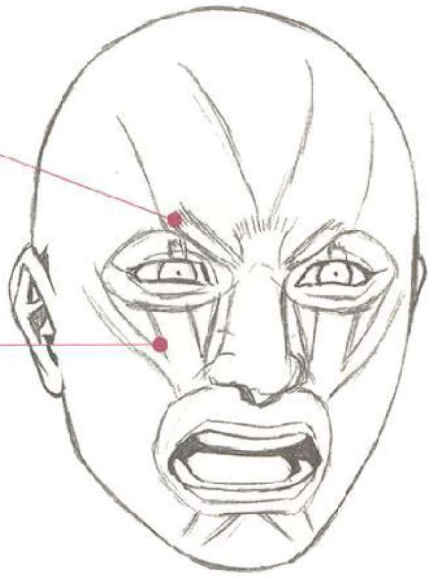
El movimiento muscular general es positivo.
Aparecen líneas de expresión y hoyuelos.

expresión enojada

Las cejas se tiran hacia el centro y la boca hacia un lado.

El músculo corrugador (6) se contrae, lo que hace que la cabeza de la ceja caiga y se acerque al párpado superior.

El músculo elevador del labio superior (8) se contrae, levantando el ala nasal y el labio superior.



Mi piel se arruga.

La imagen es que los movimientos musculares convergen en el centro del rostro. Mis ojos están bien abiertos.

expresión de tristeza

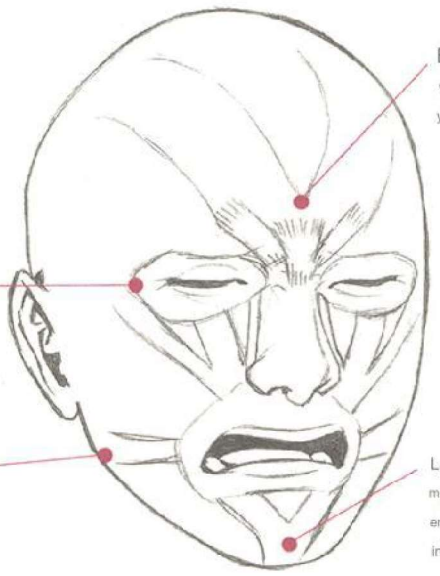
Todas las cejas están bajadas, la boca bien abierta y las comisuras de la boca bajadas.

El músculo corrugador (6) se contrae y las cejas bajan.

El músculo orbicular de los ojos (1) se contrae y el ojo se cierra.

Los músculos de la sonrisa y el platisma (10) se contraen fuertemente y la boca se inclina hacia un lado.

La contracción del músculo mentoniano (4) empuja el centro del labio inferior hacia arriba.



Aparecen arrugas verticales en mi cabello.

El bulto se crea por la acción del músculo mentoniano.

Los músculos se juntan hacia Miken. Los músculos alrededor de la boca se mueven violentamente.

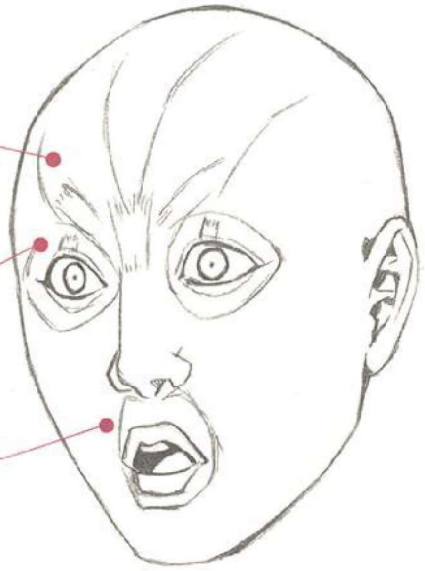
expresión de sorpresa

Sus ojos se abren y su boca adquiere forma de huevo.

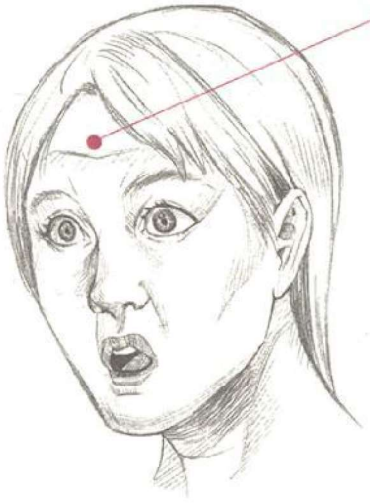
El músculo frontal (5) se contrae y levanta las cejas.

El músculo elevador del párpado superior (7) levanta el párpado superior.

Los labios están fruncidos por la acción del músculo orbicular de la boca (2) y del músculo género (4).



Aparecen arrugas horizontales en la frente.



Los músculos se mueven hacia arriba. Sus ojos están bien abiertos.

Varias expresiones

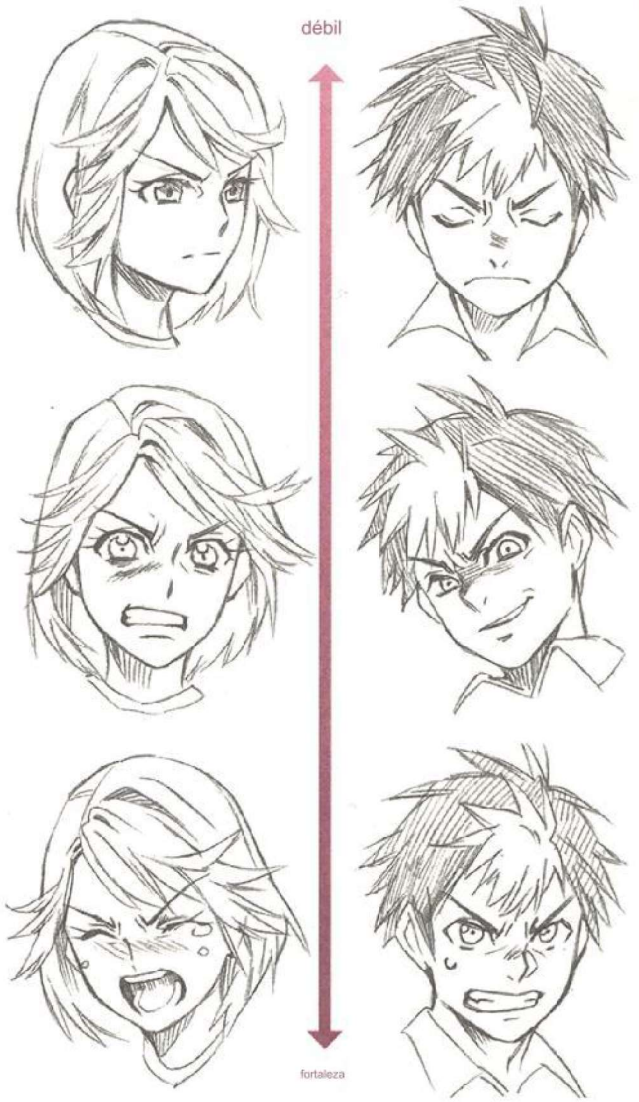
Dibuja diferentes expresiones faciales prestando atención al movimiento de los músculos faciales.

alegría

enojo

mujer | masculino

mujer | masculino



pena

sorpresa

mujer | masculino

débil

fortaleza

mujer | masculino

débil

fortaleza

Dibujo de hombres y mujeres.

Probablemente muchas personas no sean buenas dibujando rostros masculinos y femeninos. Es fácil siempre que conozcas los puntos.

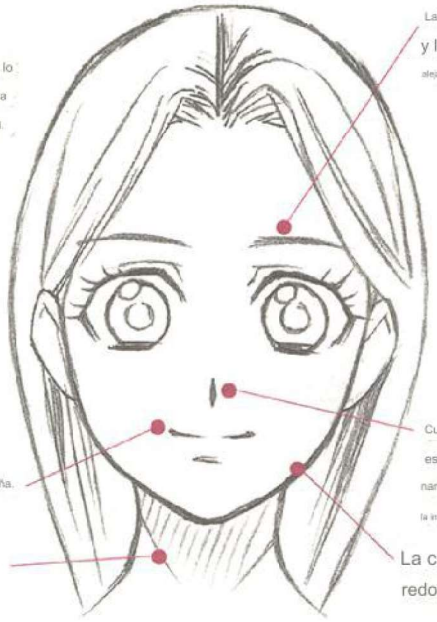
diferencia en la cara

Los puntos claves para distinguir entre hombres y mujeres son las cejas, el cuello y los enlaces.

como dibujar mujeres

frente

Para las mujeres, lo mejor es dibujar una línea curva en general.



diagonal

Dibuja una línea redonda en las mejillas para crear una apariencia femenina.

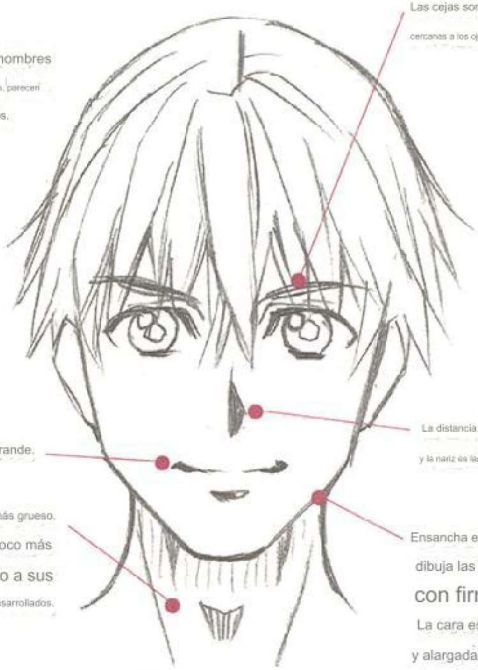
al lado de

Tanto las branquias como la punta de la nariz deben ser redondeadas.

cómo dibujar hombres

frente

Cuando los hombres dibujan líneas rectas, parecen más masculinos.



diagonal

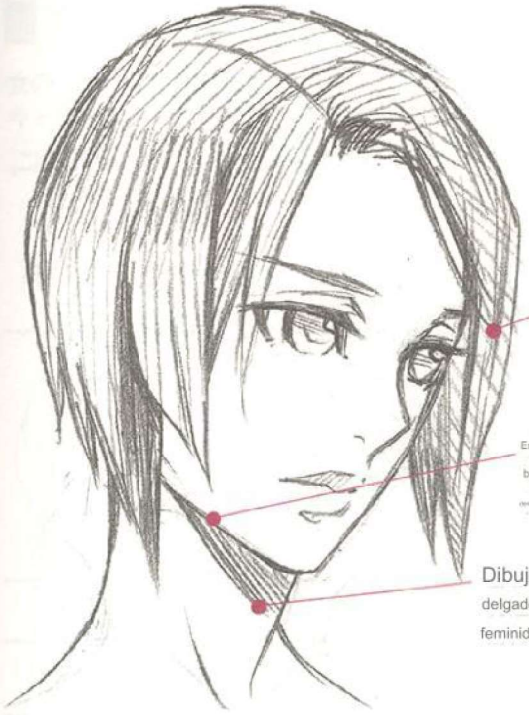
Dibuja la mandíbula y la punta del mentón con líneas angulares.

al lado de

Los hombres enfatizan los huecos sobre sus ojos.

varias expresiones de genero

Al dibujar hombres y mujeres andróginos, distíngalos por el grosor de su cuello y la tensión de sus branquias.



mujer andrógina

La clave para expresar una mujer andrógina es mantener el cuello delgado y no sobresalir de las branquias.

Una mirada más aguda con cejas más pobladas y ojos alargados

En el caso de las hembras, las branquias no deben estar demasiado aprobadas.

Dibujar un cuello delgado mantendrá tu feminidad.

hombre andrógino

Incluso si se incorporan partes femeninas, la masculinidad se puede expresar a través de los eslabones y el grosor del cuello.

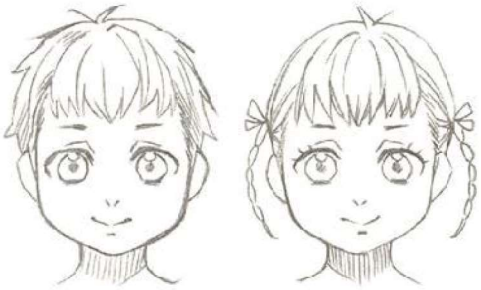
Sus cejas se adelgazaron, sus ojos se agrandaron y añadió pestañas inferiores.

La clave para mantener la masculinidad es el grosor del cuello.

Al enfatizar la tensión de las branquias y alargar el rinka en la cara, la masculinidad permanece.

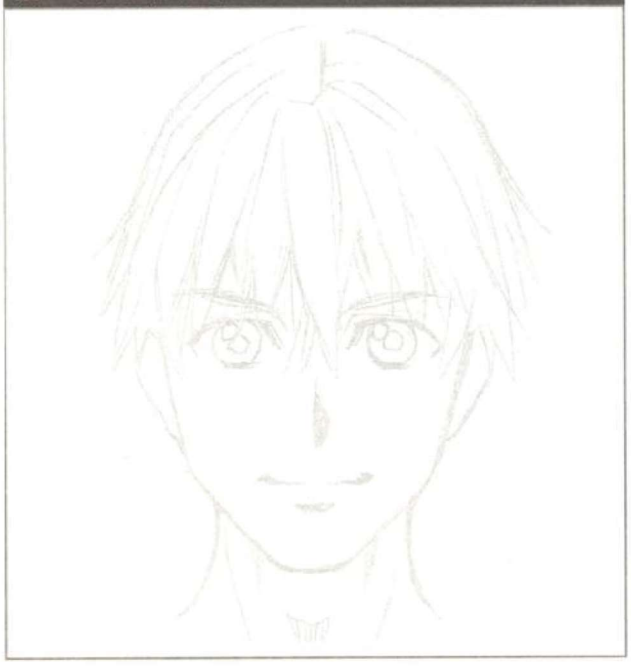
Hombres y mujeres ante los caracteres sexuales secundarios.

El período entre las edades de 10 y 12 años, cuando comienzan a surgir diferencias en el crecimiento de los cuerpos de hombres y mujeres, se llama "características sexuales secundarias". Antes de que los niños desarrollen características sexuales secundarias, sus proporciones faciales son similares.



Dibujemos (mujer)

Dibujemos (masculino)



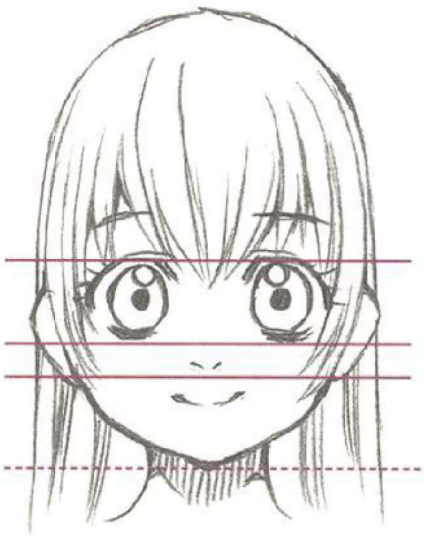
dibujo de personajes

Si puedes dibujar los personajes principales según la edad, podrás ampliar aún más el rango de expresión de los personajes.

Delineación de edad

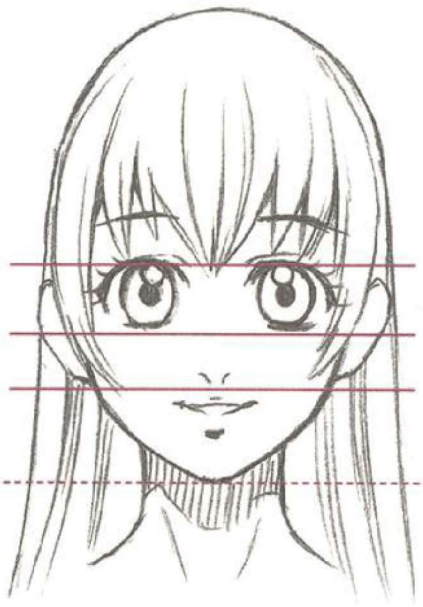
Los puntos clave son el tamaño de los ojos y la forma del rostro. Cuanto más cerca estén los ojos y la nariz, más adorable será la impresión.

niño



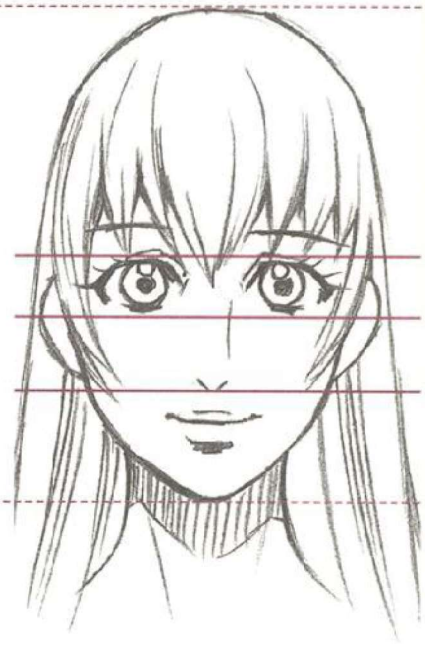
Sus ojos son grandes y su barbilla aún está poco desarrollada, lo que le da un rostro redondo. Los ojos y la nariz están muy juntos.

adolescente



Los ojos son ligeramente alargados y el mentón está bien desarrollado.

Adulto



Los ojos son más pequeños y alargados y la cara más alargada. La distancia entre los ojos y la nariz también es grande.

anciano

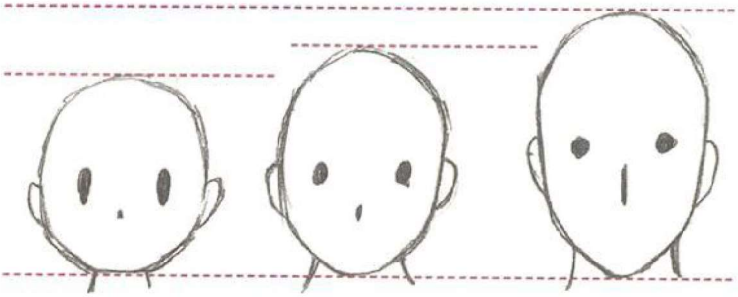
Los ojos tienden a hundirse. Es una buena idea agrandar las bolsas de los ojos.

Enfatizar las líneas de Horay lo hace parecer más un anciano.

Mi mandíbula se hunde y mi boca se arruga.

El equilibrio del rostro es el mismo que el de un adulto, pero a medida que una persona envejece, los ojos y las mejillas se vuelven caídos y las arrugas aumentan.

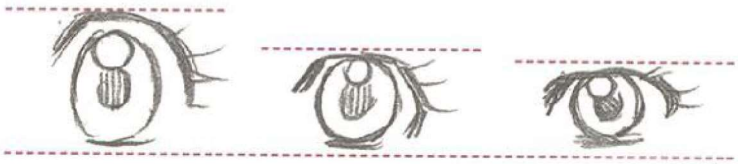
Equilibrio del rostro A medida que envejecemos, nuestro rostro se alarga.



niño adolescente Adulto

equilibrio ocular

Poco a poco se hace más pequeño.



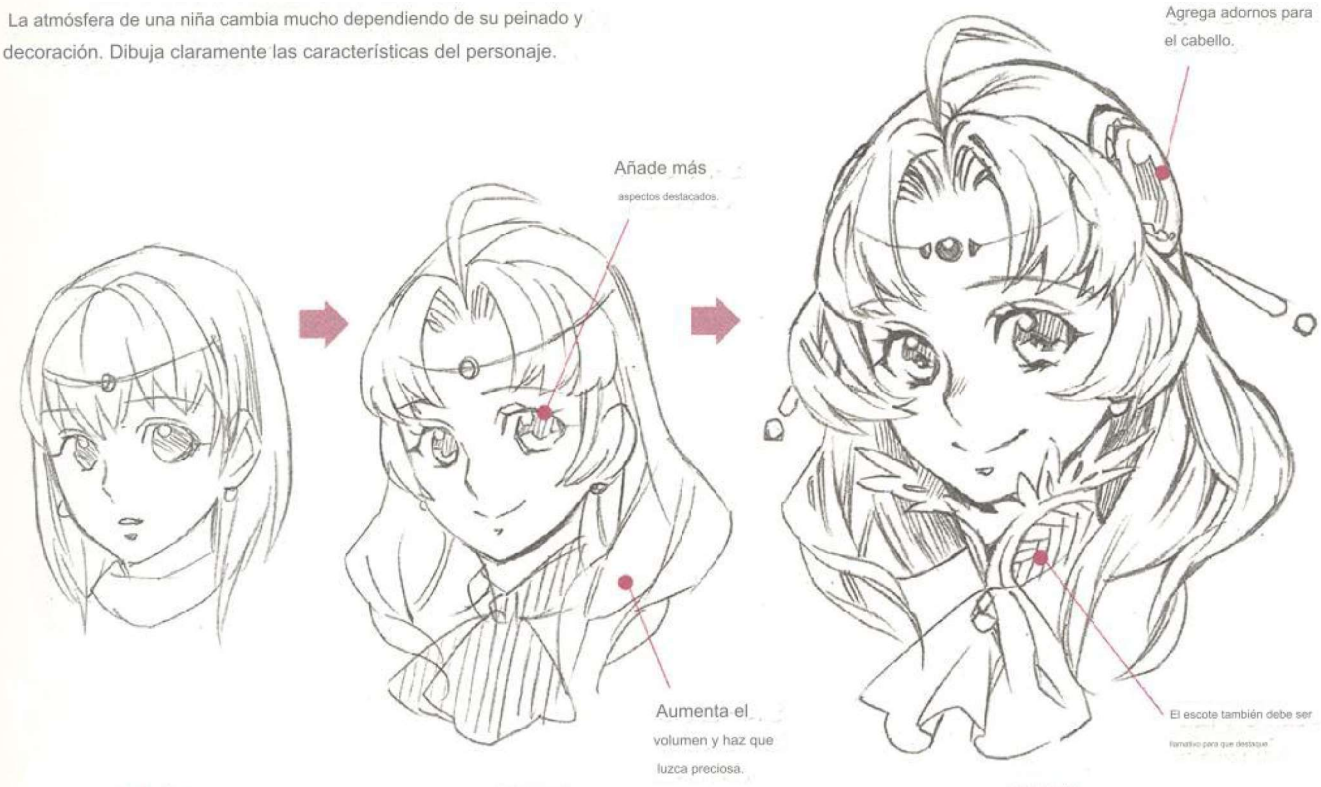
niño adolescente Adulto

Delineación del personaje principal.

La configuración del personaje principal es muy importante. Haz uso de tu individualidad y dibújalos de manera diferente.

chica

La atmósfera de una niña cambia mucho dependiendo de su peinado y decoración. Dibuja claramente las características del personaje.



básico

Tiene una impresión bastante sencilla de ser un personaje de princesa.

Rol de soporte

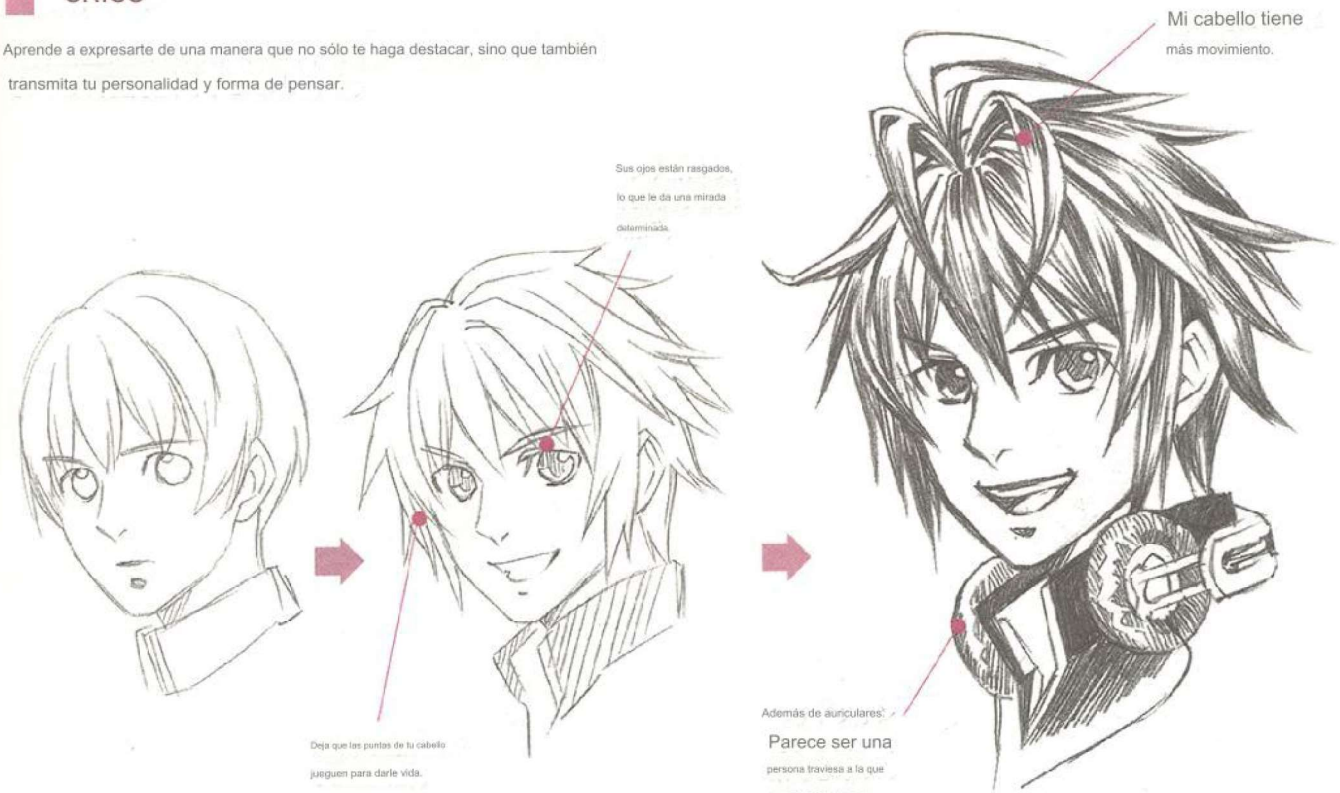
Aunque intenta hacer su peinado más colorido, todavía le falta individualidad.

Protagonista

Al agregar decoraciones, las características únicas de este personaje se hicieron más claras.

chico

Aprende a expresarte de una manera que no sólo te haga destacar, sino que también transmita tu personalidad y forma de pensar.



básico

Todavía le falta vitalidad y da una impresión sencilla.

Rol de soporte

Intenté cambiar el peinado, pero las características del personaje no están claras.

Protagonista

Se deformó el cabello y se agregaron accesorios para darle una personalidad más fuerte al personaje.

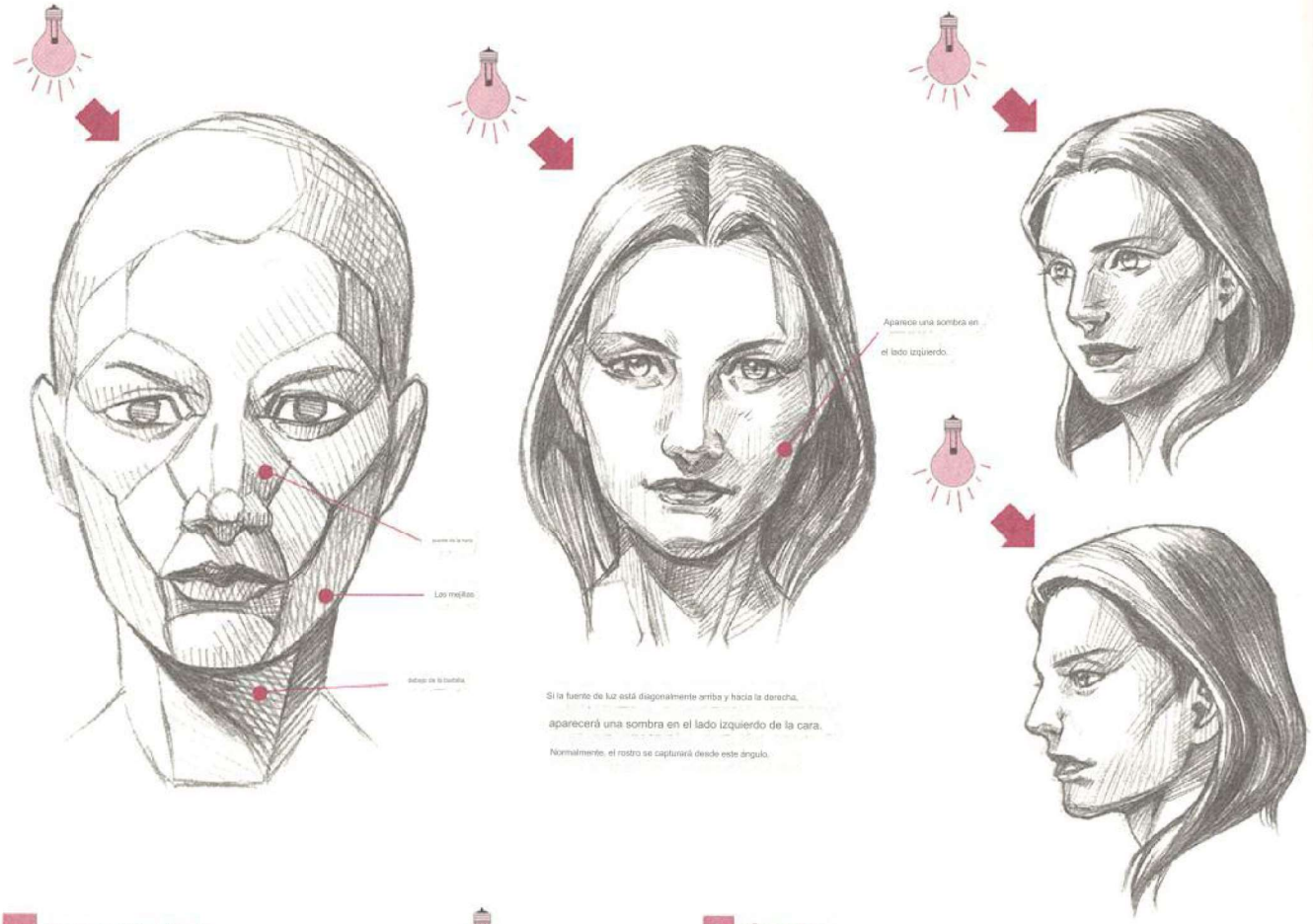
Cómo agregar sombras de cara

Aprende a expresar personajes usando luces y sombras.

La fuente de luz que se ve hermosa está diagonalmente arriba a la derecha.

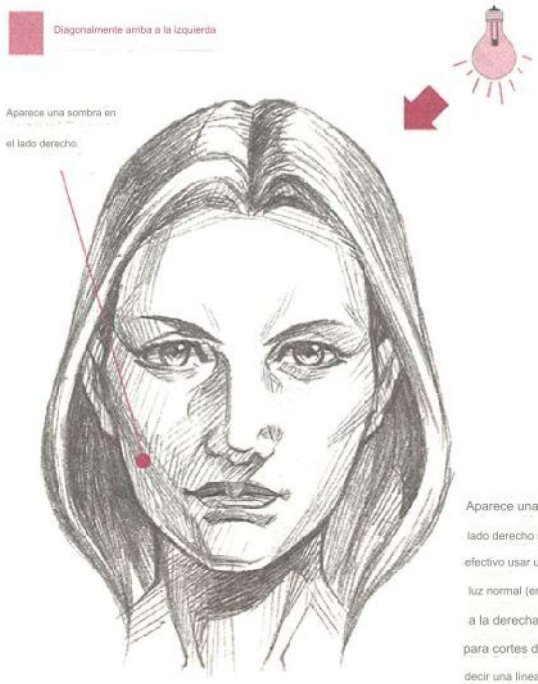
Se dice que una fuente de luz en un ángulo de 45 grados hacia la derecha hace que las personas luzcan mejor.

Lugares donde se forman las sombras Sombras Puede aparecer en áreas irregulares de la cara. Básicamente, hay tres áreas: las mejillas, debajo del mentón y el puente de la nariz.



Si la fuente de luz está diagonalmente arriba y hacia la derecha, aparecerá una sombra en el lado izquierdo de la cara. Normalmente, el rostro se capturará desde este ángulo.

Diagonalmente arriba a la izquierda



Aparece una sombra en el lado derecho de mi cara. Es efectivo usar una fuente de luz normal (en diagonal arriba a la derecha) y usarla solo para cortes donde quieras decir una línea determinada.

frente

Sólo hay una ligera sombra alrededor de la nariz, la boca y debajo del mentón, pero casi ninguna sombra. En el manga, las caras a menudo no se muestran.

Arriba

Destaca las sombras debajo de los ojos.

Una sombra aparece hasta el hueco de mi garganta.

Aparecen sombras profundas desde los ojos, debajo de la nariz, debajo del mentón y hasta el hueco de la garganta. Se utiliza mejor para expresar fatiga o tristeza.

bajo

Una sombra aparece en mi frente.

Aparecen sombras en los labios, el puente de la nariz, los pómulos y la frente. Una fuente de luz que se utiliza a menudo para expresar expresiones de enojo, sorpresa o miedo.

Expresión emocional y sombras faciales.

Agregar sombras faciales a expresiones como sorpresa o tristeza hace que sea más fácil transmitir la emoción.

pena

NG

Para crear una expresión triste, la fuente de luz se colocó en diagonal desde arriba y hacia la izquierda. El nivel de tristeza es bajo.

DE ACUERDO

Cuando la fuente de luz se enfocó desde arriba, se enfatizó la apariencia triste y deprimida.

sorpresa

NG

Para capturar la expresión de sorpresa, configuré la fuente de luz para que venga diagonalmente arriba a la izquierda, pero no veo mucho efecto.

DE ACUERDO

Configure la fuente de luz desde abajo. La expresión de su rostro es tan poderosa que se puede sentir claramente la emoción de sorpresa.

+a para expresión manga

Aprende expresiones auxiliares para transmitir la personalidad y las emociones del personaje de una manera fácil de entender.

dominar objetos pequeños

Las gafas y los sombreros son buenos accesorios para amplificar la imagen del personaje.

anteojos

Mira dentro del marco.

gafas delgadas

Las gafas con montura fina dan una imagen de intelectual, sereno y nervioso.

Gafas redondas

Da una impresión algo suave. También puedes omitir las patillas de tus gafas.

vasos grandes

A menudo se utiliza para personajes serios o con una impresión sencilla.

gafas de protección

Las gafas son esenciales para los elementos de fantasía.

sombrero

Dibuja para dar un efecto tridimensional.

sombrero tejido

Se adapta bien a los personajes jóvenes. Lo mejor es dibujarlo a lo largo del cráneo.

sombrero de diez galones

Un sombrero de diez galones que se adapta a un personaje único. Quiero poder dibujar en tres dimensiones.

gorra de beisbol

Un artículo clásico que representa alegría. Parte de la frente queda oculta por la saliva.

pañuelo

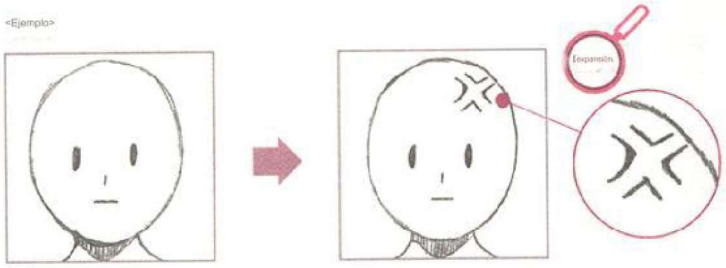
Perfecto para personajes con una imagen atrevida. Dibuja el final del nudo en la parte posterior de la cabeza.

Manpu

Dominando el uso de las marcas manga.

Al agregar marcas cómicas como rayas azules, puedes transmitir los sentimientos del personaje más claramente al lector.

<Ejemplo>



Expresión básica.

Al agregar marcas cómicas, puedes expresar una expresión de enojo.

¿Qué es un cómic?

Manga-fu es un método de expresión único para manga, y si usas una palabra mimética (por ejemplo, "Run-run" para ♪), el efecto se duplicará.

alegría

pena

enojo

sorpresa

otros

convertir una foto en una pintura

Dibujemos personajes de manga usando fotos reales como modelos. Es importante comprender y expresar claramente los elementos de un personaje.

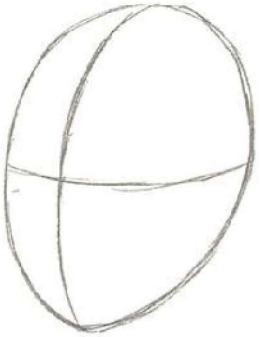
dibujar una mujer

Asegúrate de mantener los ojos bien abiertos y dibujar líneas circulares.

captura PUNTO

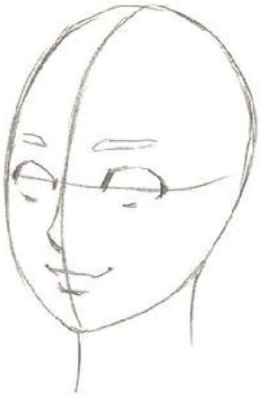
- Ojos ligeramente rasgados
- Boca de gato
- Pelo negro y liso
- Barbilla ligeramente ancha

1. Dibuja la cara



Dibuja una cara diagonal mirando ligeramente hacia la derecha.

2. Determinar la posición de las piezas.



Dibuja el tamaño de los ojos y la nariz, luego dibuja las cejas y la nariz.

3. Dibuja las partes

Dibuja la impresión de los ojos, la nariz y la boca. Dibuja las comisuras de la boca ligeramente hacia arriba.

4. Dibuja el cabello

Agrega el cabello de la silueta. La barbilla se ensancha, así que ajústala ligeramente hacia adelante.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ☐ ¿Pudiste dibujar los ojos grandes?
- ☐ ¿Pudiste dibujar la línea de enlace en un círculo?
- ☐ ¿Pudiste expresar las características de la persona?

dibujar un hombre

Expresa tu masculinidad enfatizando las branquias y el mentón.

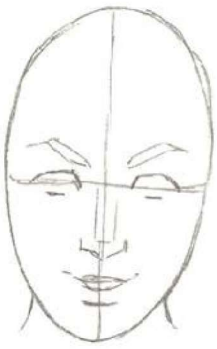
Puntos para capturar

- Labios gruesos
- Boca abierta
- barba
- Rinkaku del hombre largo
- Peinado único

1. Dibuja la cara

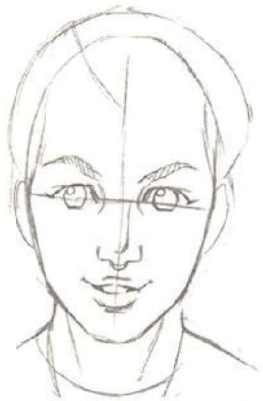
Dibuja la cara frontal. Alarga un poco el ajo para que la superficie quede un poco más larga.

2. Determinar la posición de las piezas.



Introduzca el tamaño de los ojos y la nariz. Los ojos están un poco separados, así que deja algo de espacio entre ellos.

3. Dibuja las partes



Dibuja la impresión de los ojos, la nariz y la boca. Los dientes frontales se simplifican y los eslabones se alinean.

4. Dibuja el cabello

Agrega el cabello de la silueta. Raspe las marcas del rostro, corríjalas y dibuje la barba.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Pudiste dibujar un Rinkaku masculino?
- [ ] ¿El cuello está grueso?
- [ ] ¿Pudiste expresar las características de la persona?

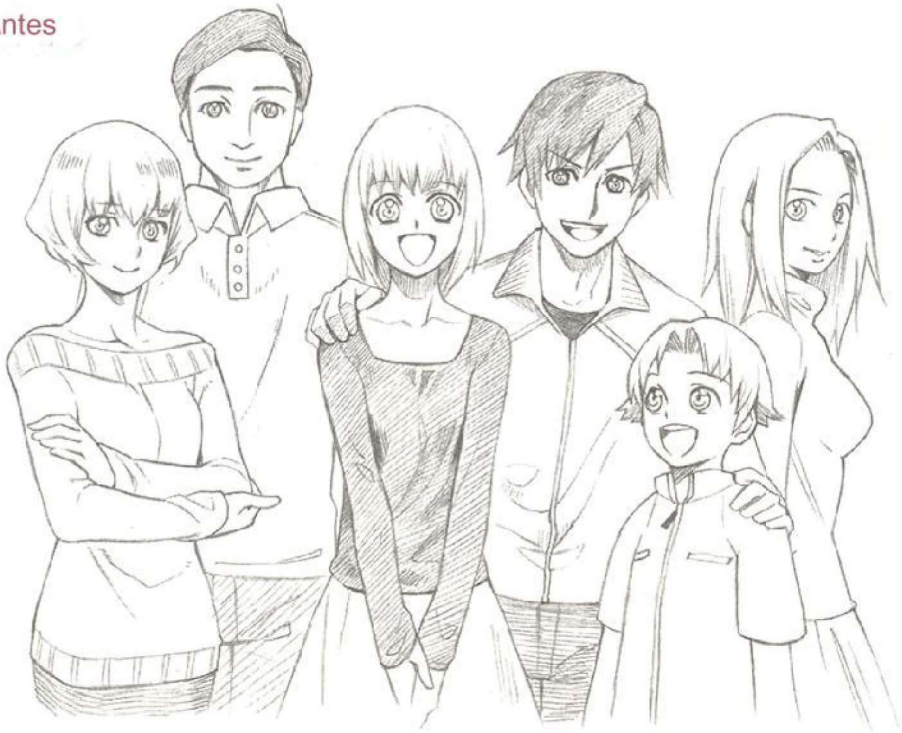
Dibujemos diferentes caras.

Así como cada rostro humano es diferente, dibuja el rostro de tu personaje de manera diferente dependiendo de su personalidad.

Definamos tu personalidad

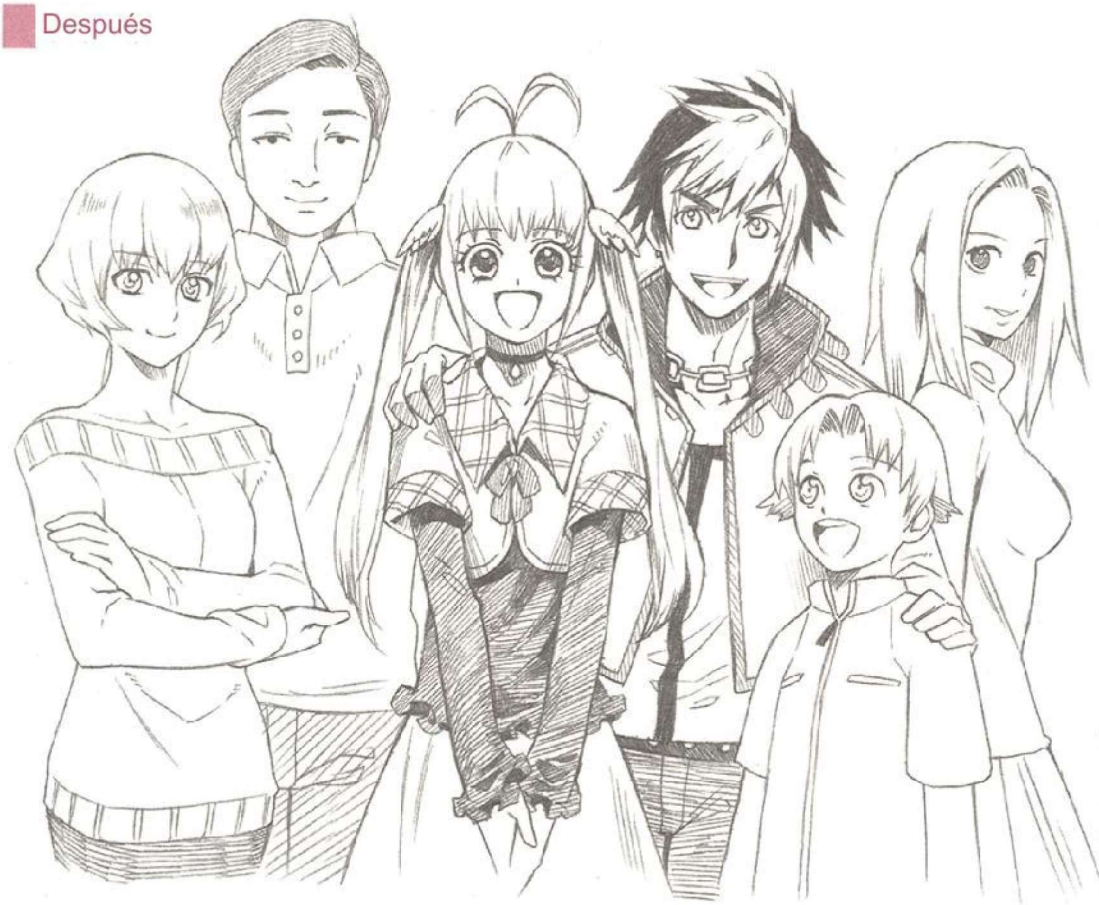
Si todos tienen el mismo rostro, no podrás transmitir la individualidad de los personajes. Diferencia tu personalidad y crea un personaje atractivo.

Antes



Aunque existen diferencias de género y altura, no está claro quién es el personaje principal. Los rostros están dibujados de la misma forma, dando la impresión de ser monótonos.

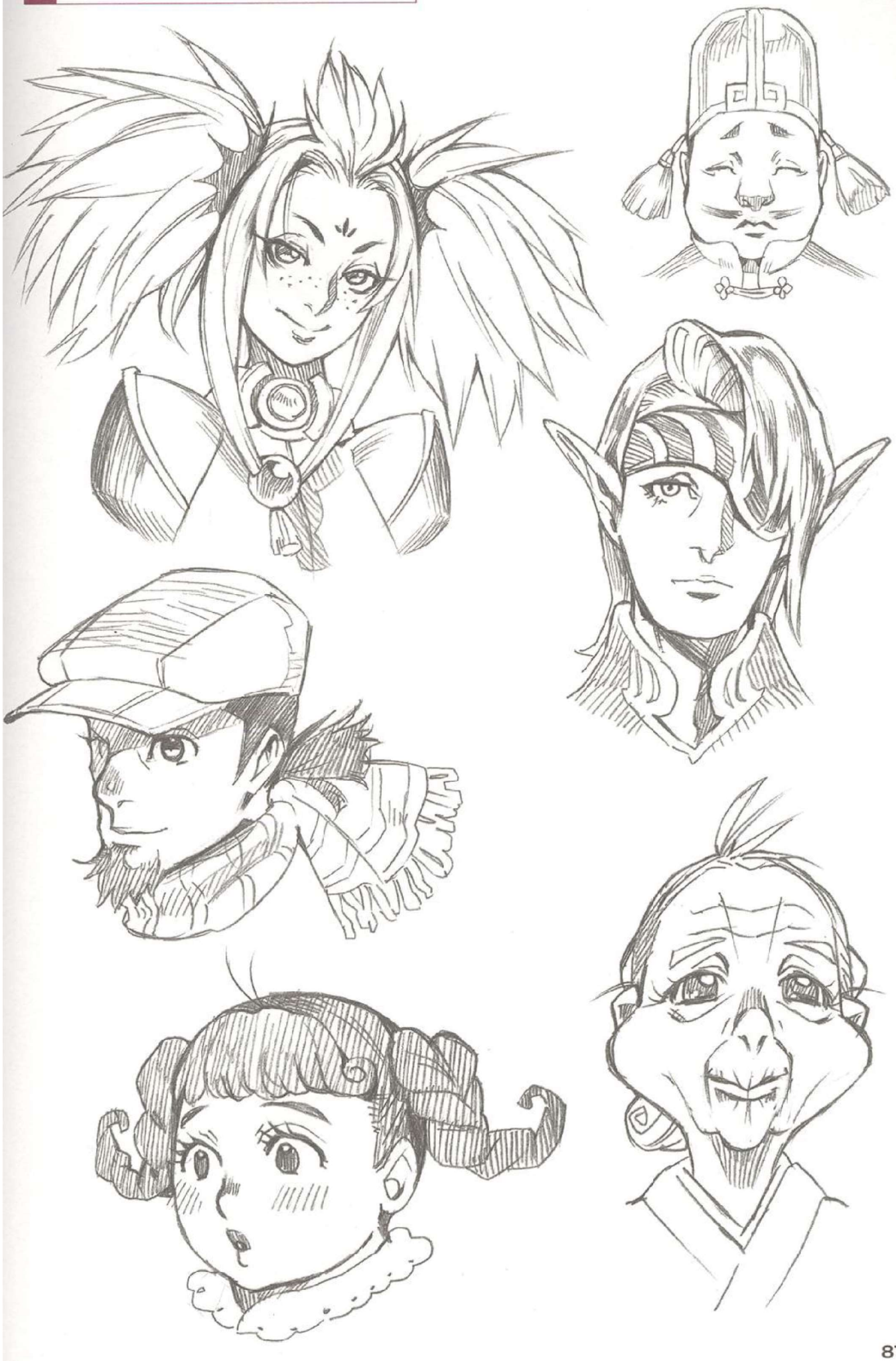
Después



Los peinados, accesorios y vestimenta de los dos personajes principales fueron hechos para resaltar, haciéndolos diferentes de las personas que los rodean. La individualidad de cada personaje se enfatiza dibujando los ojos de manera diferente y cambiando la impresión del rostro.

libro de muestra de personajes

Practica repetidamente para que puedas dibujar más y más personajes únicos.



descanso

Consejos para dibujar personajes atractivos

Al tipo de fotografía publicitaria en la que una chica bien vestida se vuelve hacia ti y muestra su sonrisa la llamo "chica pin-up". Sin embargo, cuando la niña está lejos de la cámara, se quita el maquillaje, come y va al baño.

A la hora de crear un personaje, es importante entender por qué esa persona tiene determinado peinado, ropa, expresiones faciales, accesorios y gestos.

Un personaje femenino adulto puede llevar el pelo recogido porque vive en una región cálida o porque es una artista marcial para que su oponente no la agarre mientras pelea. Si eres un personaje femenino en la primera categoría, puedes imaginar que su ropa sería ligera y hecha de algodón o lino, y si eres un personaje femenino en la última categoría, puedes imaginar que ella no usaría ropa poco ajustada.

Piensa en lo que haría tu personaje si se rasgara la ropa. ¿Coserías tu ropa tú mismo porque eres una persona meticulosa? ¿La dejarías rota porque no eres exigente con las cosas pequeñas? ¿Te cambiarías y te pondrías ropa nueva porque eres rico?

En las pinturas antiguas se utilizaba a menudo expresar la personalidad de una persona a través de los motivos que vestía. Si incluimos el lenguaje de las flores dibujadas en el borde del cuadro, hay muchos significados ocultos en un solo retrato. Creo que es bueno acumular conocimientos sobre los motivos para poder crear variaciones en tus personajes. El folclore también es interesante.

Además, me encantan las películas y veo muchas películas nocturnas. Recomiendo ver películas de forma consciente, ya que puedes disfrutar aprendiendo a desarrollar los personajes. Con un buen guión y dirección, aunque no aparezca en escena, los personajes deberían comer bien e ir al baño. Da una sensación de vida como si fueras a un país.

Es difícil crear una vida que no has experimentado, pero intenta "crear un defecto" como primer paso. Cuando ves defectos y encanto, tu personaje te empieza a gustar aún más.

Parte 04

dibujar cuerpo manga

Ahora que puedes dibujar la cara,

intentemos dibujar el cuerpo completo.

Un carácter único es

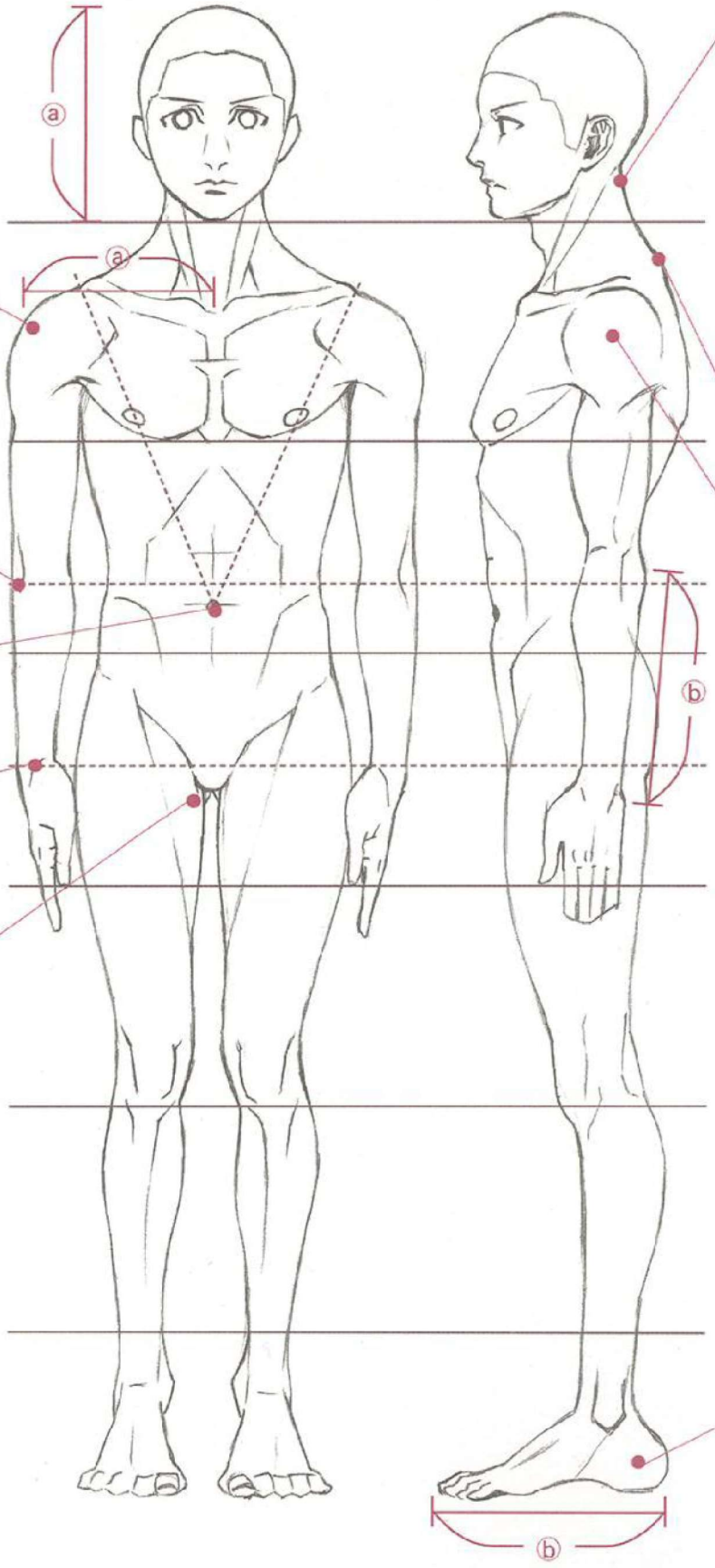
creado por el cuerpo y las acciones.

Cómo dibujar todo el cuerpo.

Al dibujar el cuerpo completo de un personaje, asegúrese de tener en mente y mantener el equilibrio la cabeza y el cuerpo.

equilibrio de todo el cuerpo

Dibuja la relación posicional correcta entre las partes del cuerpo.



La pauta para el ancho de los hombros es de dos longitudes cuando la cabeza está de lado (ⓐ). Asegúrese de que los anchos y altos izquierdo y derecho sean los mismos.

La parte baja de tu cintura y tus codos deben estar a la misma altura.

Tres puntos, el final de la clavícula, el pezón y el ombligo, están alineados en línea recta.

La altura de la muñeca y la altura de la entrepierna deben ser iguales.

Cuando se ve de frente, la redondez de las nalgas se puede ver más allá de la entrepierna.

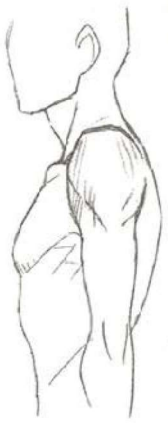
El cuello no está conectado al centro de la cabeza, sino desde la parte posterior de la cabeza.

NG

La séptima vértebra cervical está ligeramente por encima de la clavícula.

Los hombros quedan ligeramente por debajo de la clavícula. Visto desde un lado, no es bueno que la clavícula quede escondida detrás de los hombros.

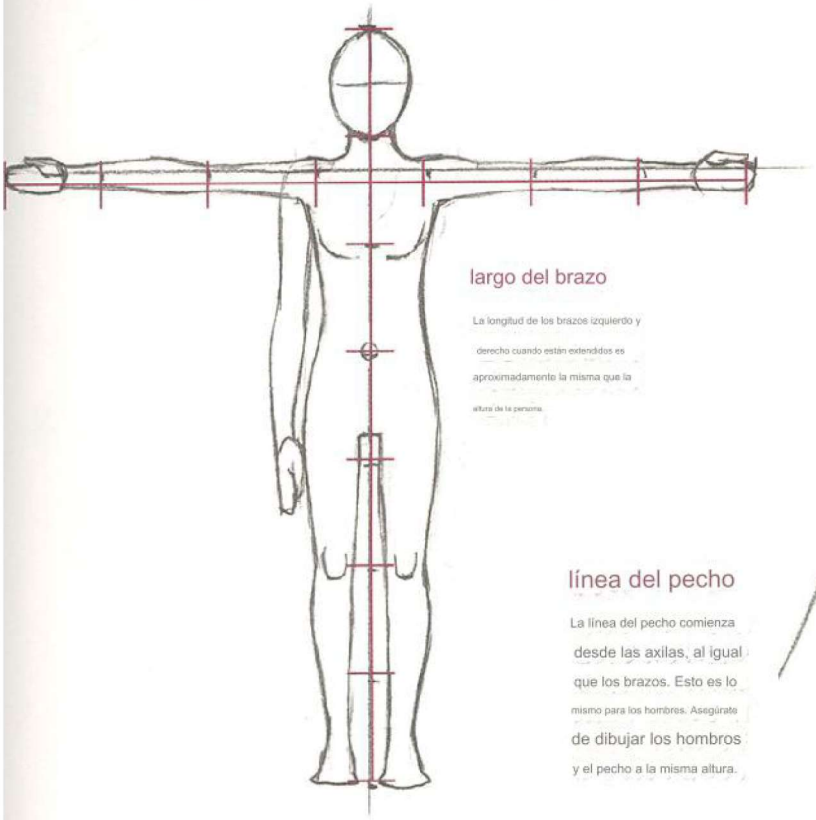
NG



El tamaño del pie es aproximadamente el mismo que la longitud desde el codo hasta la muñeca. (6)

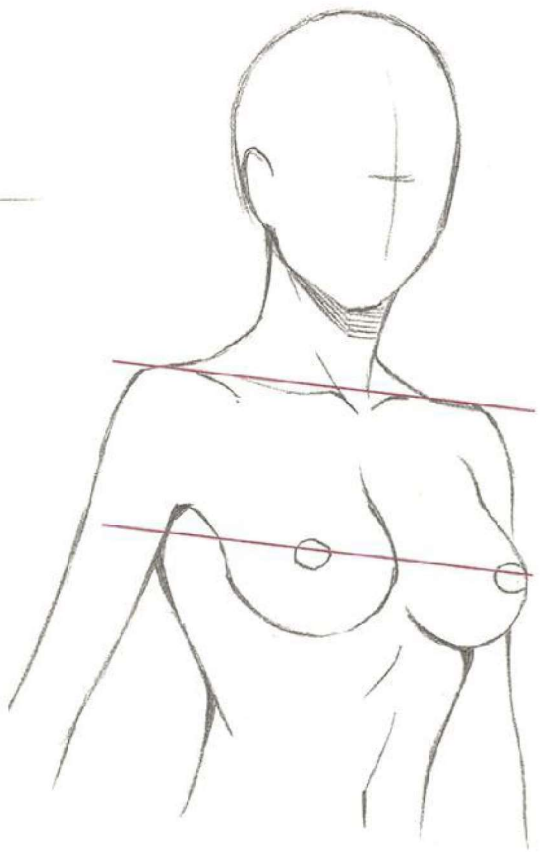
equilibrio de la parte superior del cuerpo

Echemos un vistazo a la relación posicional de cada parte de la parte superior del cuerpo.



largo del brazo

La longitud de los brazos izquierdo y derecho cuando están extendidos es aproximadamente la misma que la altura de la persona.

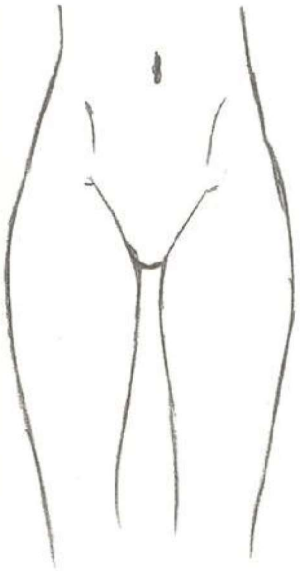


línea del pecho

La línea del pecho comienza desde las axilas, al igual que los brazos. Esto es lo mismo para los hombres. Asegúrate de dibujar los hombros y el pecho a la misma altura.

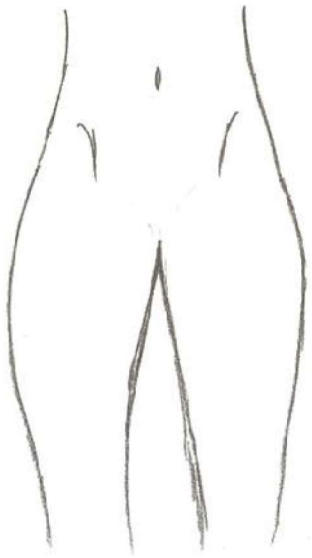
equilibrio de la parte inferior del cuerpo

Incluso si está oculto por la ropa, tenga en cuenta la estructura del cuerpo al dibujar.



ingle

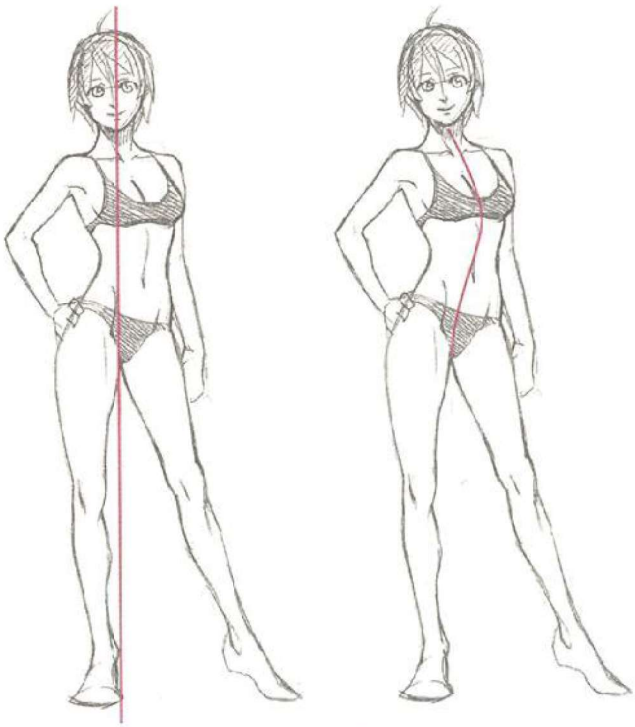
Las piernas crecen desde ambos lados de la entrepierna, por lo que siempre hay espacio en la base de ambas piernas.



NG

No juntes las piernas ni las dividas en dos en la ingle.

línea del centro de gravedad y línea media



línea del centro de gravedad

Como la cabeza está dentro del ancho de los pies, no se cae. Ser consciente del centro de gravedad hará que Bose sea más estable.

línea media

La línea que captura la forma de la columna desde el frente se llama línea media. Al decidir una postura, tenga en cuenta la línea media.

proceso de dibujo

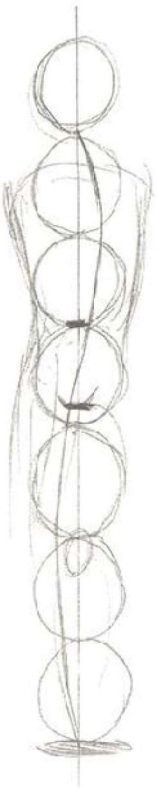
1. Dibuja un Atari

Dibuja una línea de centro de gravedad verticalmente y dibuja un círculo para dividirlo en 7 partes iguales.

2. Dibuja la línea media

Dibuja la línea media del cuerpo. Coloque un pie en la línea del centro de gravedad y cambie el centro de gravedad.

3. Dibuja el torso atari.

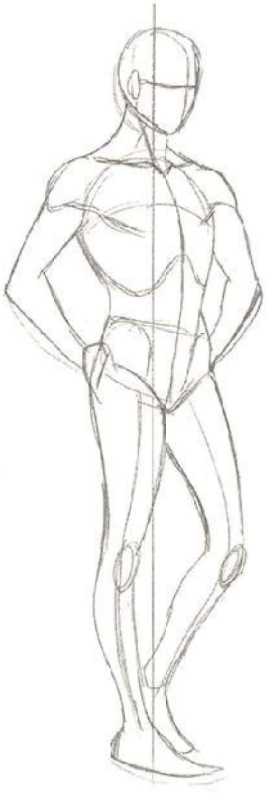


La primera cabeza será la cara, la tercera cabeza será la pelvis, la cuarta cabeza será la ingle y la quinta cabeza serán las rodillas.

4. Decide una pose

Decide posturas para la cara, los brazos y las piernas. Determine el tamaño del pecho y la pelvis y determine la posición del torso.

5. Ajusta el contorno



Ajusta el grosor de cada parte del cuerpo y el contorno de la cabeza vigilando el equilibrio.

6. Dibuja los músculos.

Dibuja los músculos y otros detalles, prestando atención al equilibrio con el tamaño de la cabeza.

7. Finalización

Dibuja cada parte y decoración y traza con cuidado las líneas de unión para completar.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Es apropiado el equilibrio entre la cabeza y el cuerpo?
- [ ] ¿Tu torso es demasiado largo?
- [ ] 7 ¿Eres alto?
- [ ] ¿Está la posición de un pie fuera del centro de gravedad?

dibujar el cuerpo de un hombre

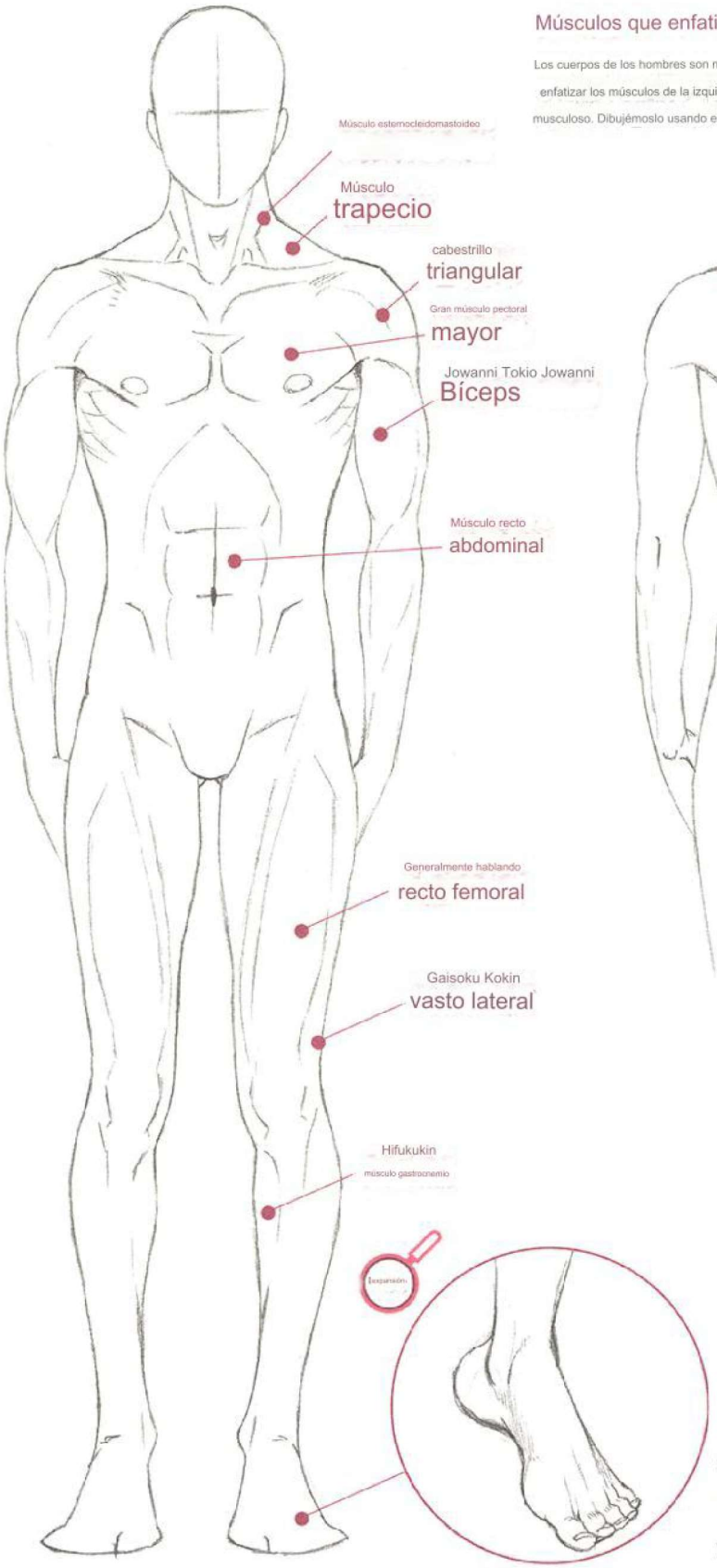
Los cuerpos de hombres y mujeres tienen cada uno sus propias características. Memoricemos la expresión muscular y dibujemos un cuerpo masculino.

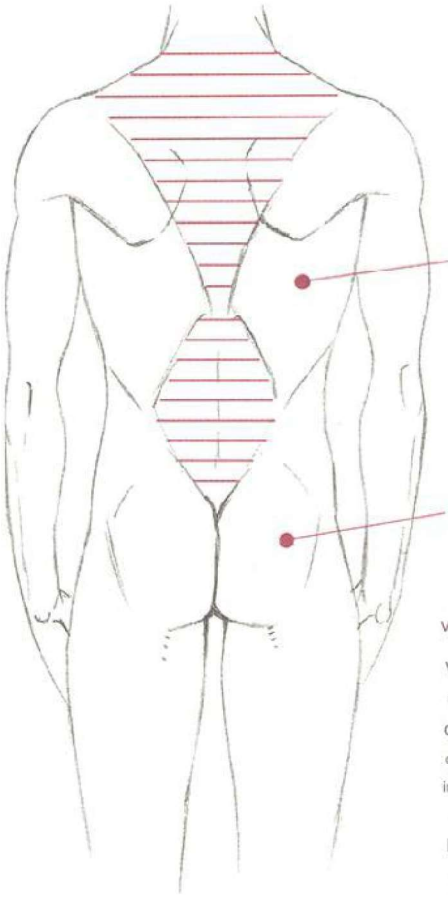
cuerpo masculino

La clave para representar un cuerpo masculino es la expresión de los músculos musculosos.

Músculos que enfatizan la masculinidad.

Los cuerpos de los hombres son más musculosos que los de las mujeres. En particular, al enfatizar los músculos de la izquierda, puedes expresar la masculinidad de un hombre musculoso. Dibujémoslo usando el diagrama muscular de la página 26 como referencia.





vista trasera

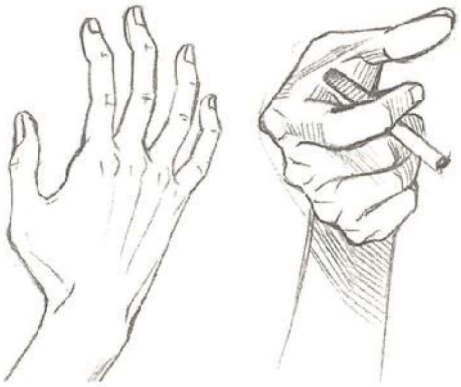
Vistos desde atrás, los músculos parecen una serie de diamantes. Si dibujas cuidadosamente el esqueleto, incluidos los omóplatos, las muñecas y las articulaciones de los codos, obtendrás un cuerpo masculino y robusto.

equilibrio del cuerpo masculino

Para un hombre con hombros anchos y glúteos menos redondeados, lo mejor es dibujar un triángulo invertido como el que se muestra a la derecha. Otra característica de los hombres es que sus cuellos lucen un poco más cortos debido a sus músculos abultados.

Partes como las piernas están dibujadas gruesas y con una imagen huesuda y rugosa.

fetiche

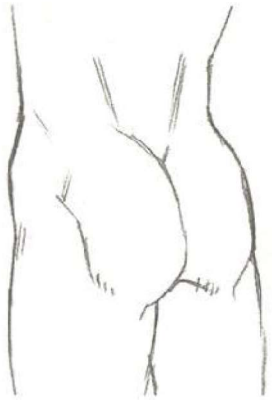


manos huesudas

Sus manos grandes y ásperas exudan una cualidad masculina que hace que quieras confiar en él.

culo apretado

No es redondo, pero ten cuidado de que no quede plano. Sus nalgas tonificadas y con músculos bien definidos son atractivos.



``Vamos a dibujarlo

Del mismo modo que en las páginas 92 y 93, elimina los bordes, dibuja los detalles y haz una copia limpia. La postura orientada hacia afuera enfatiza la masculinidad.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

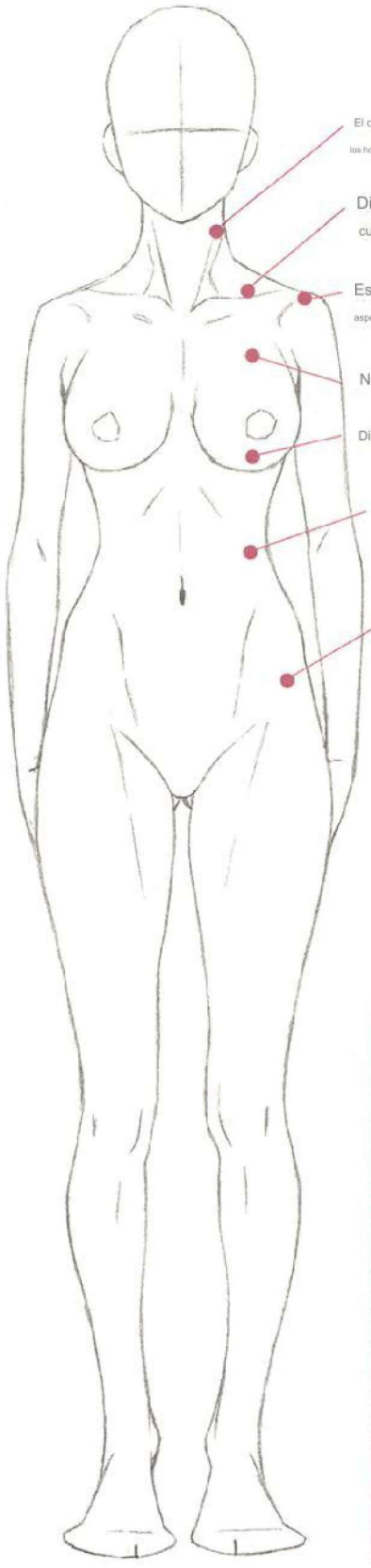
- [ ] ¿Pudiste dibujar una imagen fuerte y masculina?
- [ ] ¿Adoptaste una pose masculina?
- [ ] ¿Están los músculos dibujados correctamente?
- [ ] ¿Está tu cuerpo equilibrado correctamente?

dibujar el cuerpo de una mujer

A las mujeres se les puede llamar la estrella del manga. Aprende a dibujar un cuerpo femenino atractivo.

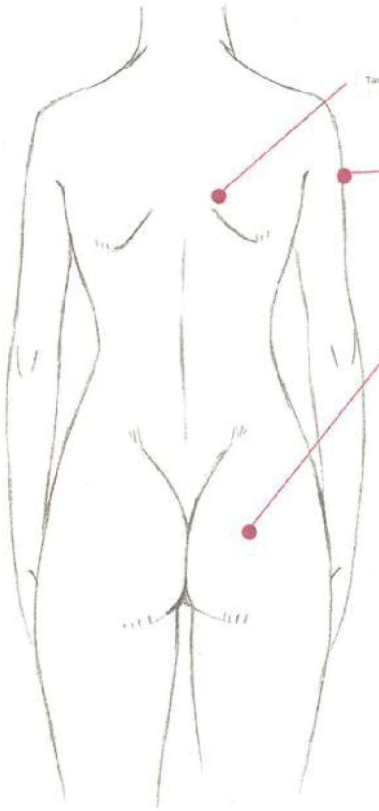
cuerpo femenino

Un cuerpo femenino nace de una expresión gorda, redondeada y redondeada.



cuerpo femenino y grasa

Para el cuerpo de las mujeres, lo mejor es evitar utilizar demasiada expresión muscular, y en su lugar enfatizar la grasa que recubre el cuerpo y dibujar las curvas. Incluso las mujeres delgadas deberían tener volumen en los senos y las nalgas.



vista trasera

La línea vertical de la columna en la cintura enfatiza la esbeltez y curvatura de la cintura. No dibujes demasiado en los omóplatos, solo dibújalos ligeramente. Es una buena idea resaltar la redondez de tus glúteos.

equilibrio del cuerpo femenino

Al dibujar la forma del cuerpo de una mujer, que tiene hombros estrechos, nalgas redondas y caderas anchas, tenga en cuenta la forma que se muestra en la imagen de arriba. Generalmente son delgados en comparación con los hombres y sus cuellos parecen un poco más largos que los de los hombres.

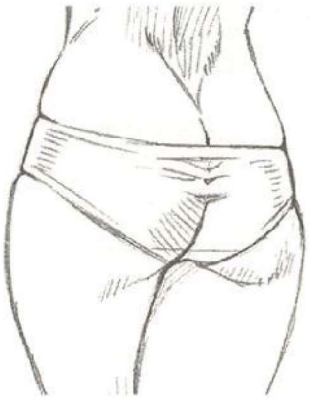
codo doblado hacia atrás

Los codos de las mujeres tienen mucho espacio en sus articulaciones, por lo que cuando están estirados, pueden doblarse en la dirección opuesta. Esto se llama hiperextensión y es una característica exclusiva de las mujeres.

fetiche

Calzoncillos en la ropa

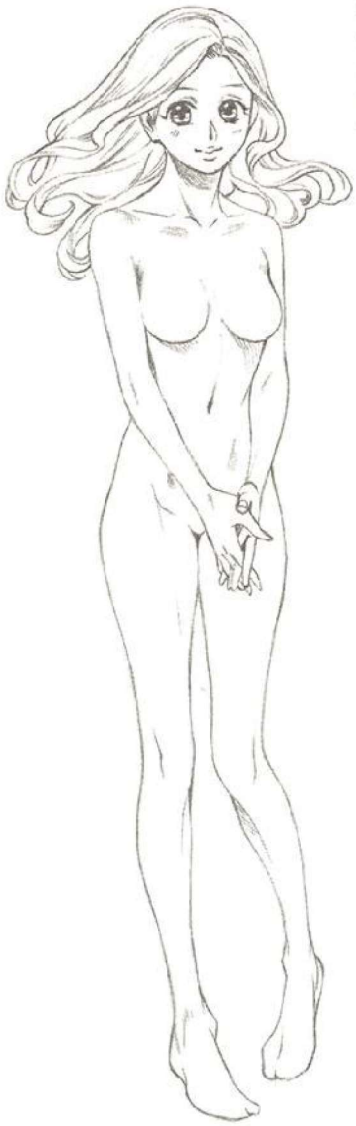
La ropa está dibujada deliberadamente en el lado más pequeño y cortada en la ropa para enfatizar el cuerpo voluptuoso.



pechos grandes

Su ropa parece a punto de estallar y su pose enfatiza sus grandes pechos, haciéndola lucir sensacional.

vamos a dibujarlo



Del mismo modo que en las páginas 92 y 93, elimina los bordes, dibuja los detalles y haz una copia limpia. Una pose mirando hacia adentro enfatiza la feminidad.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

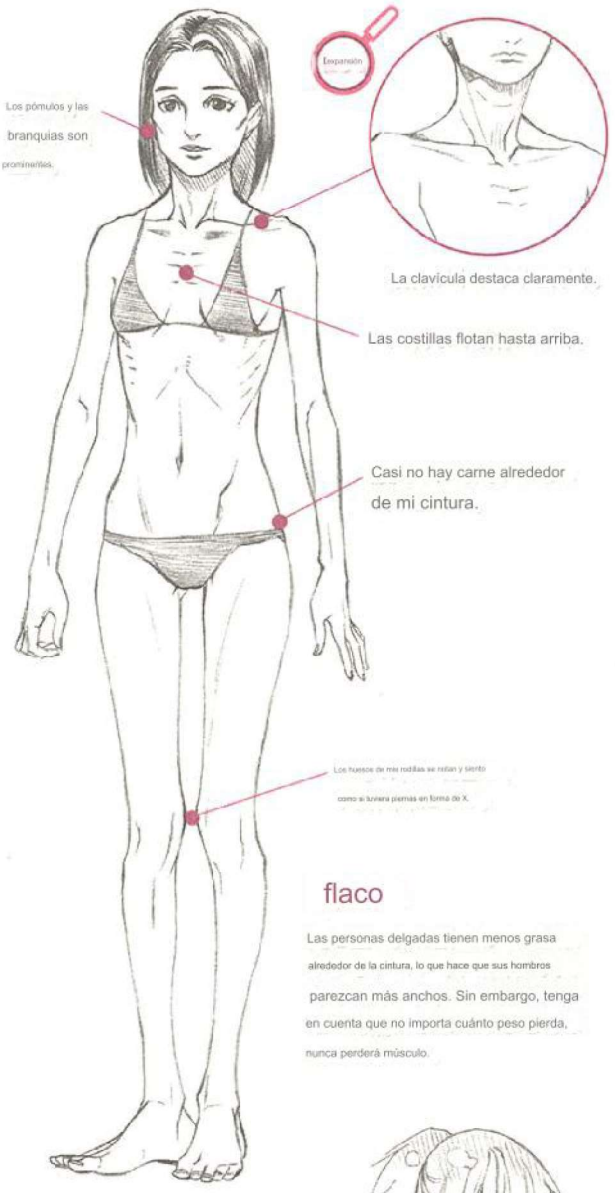
- ☐ ¿Pudiste dibujar una línea curva que parezca femenina?
- ☐ ¿Adoptaste una pose femenina?
- ☐ ¿Pudiste expresar la carne de tus senos y nalgas?
- ☐ ¿Está tu cuerpo equilibrado correctamente?

dibujar diferentes formas del cuerpo

Para dibujar diferentes personajes, es importante cambiar la forma del cuerpo.

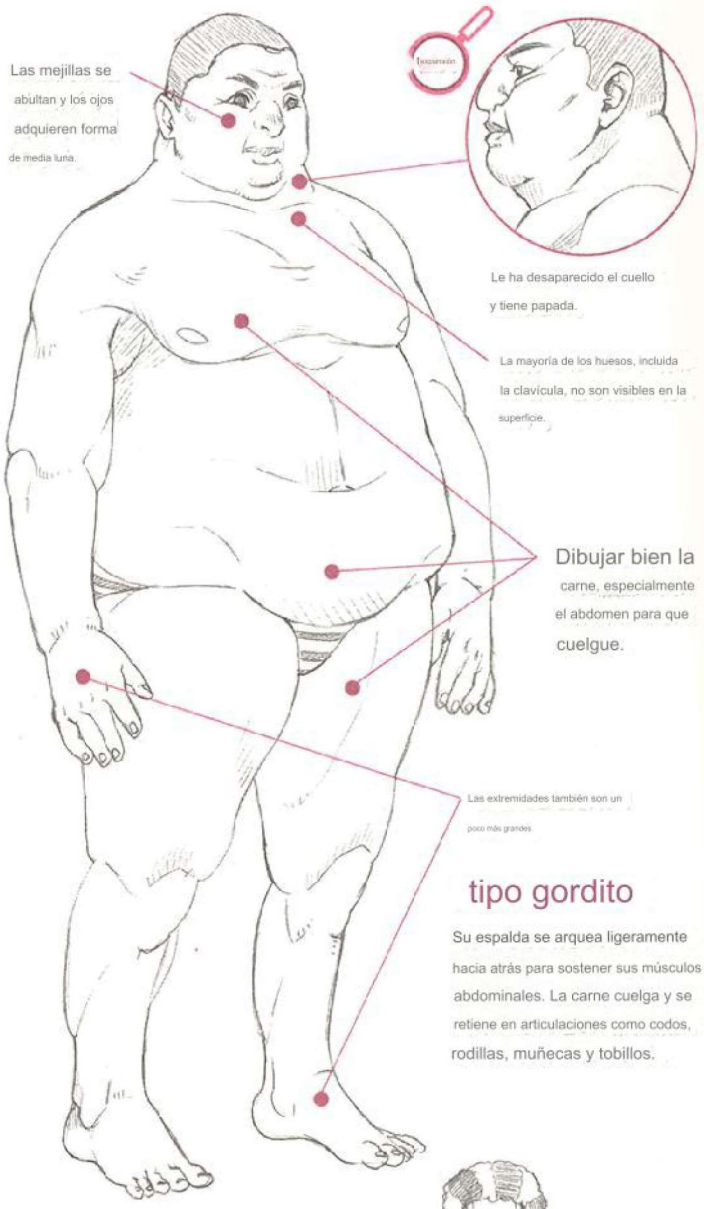
diferentes tipos de cuerpo

Dibujemos diferentes formas del cuerpo cambiando la carne del cuerpo.



flaco

Las personas delgadas tienen menos grasa alrededor de la cintura, lo que hace que sus hombros parezcan más anchos. Sin embargo, tenga en cuenta que no importa cuánto peso pierda, nunca perderá músculo.



tipo gordito

Su espalda se arquea ligeramente hacia atrás para sostener sus músculos abdominales. La carne cuelga y se retiene en articulaciones como codos, rodillas, muñecas y tobillos.

Debido a que es un manga, es posible tener un tipo de cuerpo.

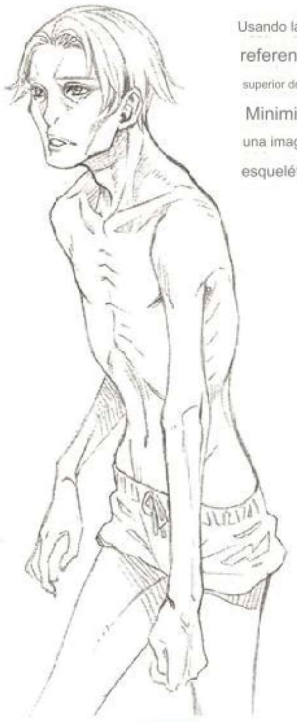
Incluso tipos de cuerpos que no pueden existir en la realidad se pueden realizar en el manga. Cuanto más improbable es la forma del cuerpo, más destaca la individualidad del personaje.

loli cara pechos grandes

ermitaño

hombre macho

"Dibujemos (hombre delgado)"



Usando las páginas 92-93 como referencia, dibuja la parte superior del cuerpo y dibuja los detalles. Minimiza la carne y dibuja una imagen similar al espécimen esquelético de la página 24.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Pudiste dibujar un cuerpo musculoso?
- ¿Se enfatizan huesos como las articulaciones?

"Dibujemos (una mujer gordita)"

Mejora la carne de tus nalgas, pecho y estómago, y haz tu rostro un poco más redondo. Desde que estoy sentada, quiero prestar atención a la apariencia tridimensional de mis muslos.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Pudiste dibujar un cuerpo carnoso?
- ¿Se destacan tus senos o nalgas?

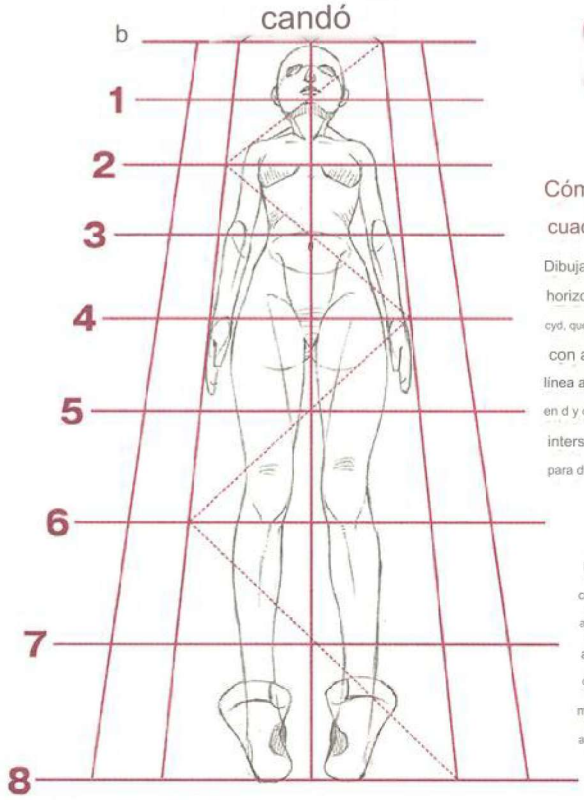
Resalta la personalidad de tu personaje.

Cómo dibujar el cuerpo de Aori y Fukan.

Para crear escenas realistas, es importante utilizar la inclinación y el gancho correctamente.

dibujar con aori

Aprende a dibujar una persona mirando hacia arriba desde abajo.



``Se puede utilizar en situaciones como ésta.

mirar hacia abajo intimidantemente

desde arriba

Si dibujas la figura mirando hacia abajo con un ángulo de inclinación, se sentirá más realista.

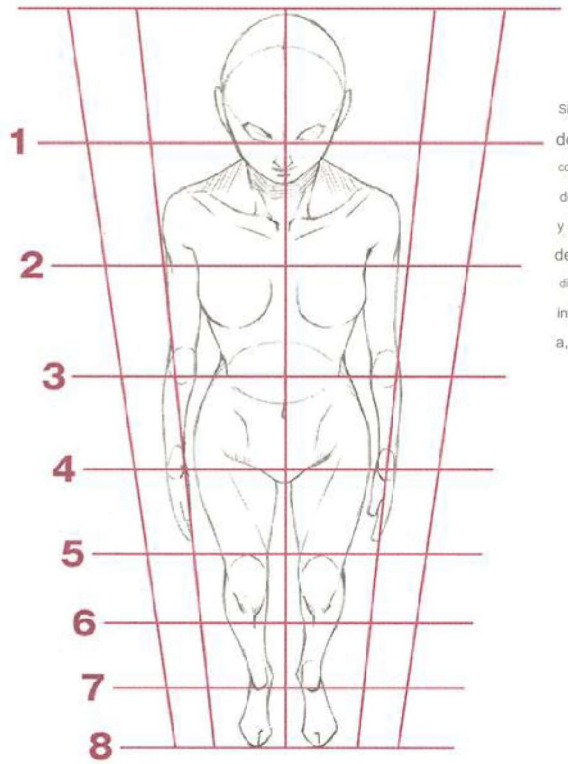
Cómo dibujar la cuadrícula

Dibuja la línea media (a) y la línea horizontal (b), y dibuja las guías cyd, que son del ancho de ambos hombros, con a como centro. Dibuja una línea auxiliar diagonal que comience en d y dibuja una línea horizontal en la intersección de a y c. Repita esto para dibujar la cuadrícula.

El ancho aproximado de la cabeza al cuerpo se hace más amplio a medida que te acercas al punto de vista. Dibuja la cabeza lejos del punto de vista más pequeño y acerca los pies al punto de vista más grande.

dibujar con un gancho

Aprende a dibujar una persona mirando hacia arriba desde abajo.



``Se puede utilizar en situaciones como ésta.

Si voltea la cuadrícula del diagrama de inclinación al revés, se convierte en una cuadrícula del diagrama de gancho. El ancho de la cabeza y el cuerpo varía según el ángulo de visión, por lo que si desea dibujar en un ángulo más pronunciado, intente aumentar la distancia entre a, c y d.

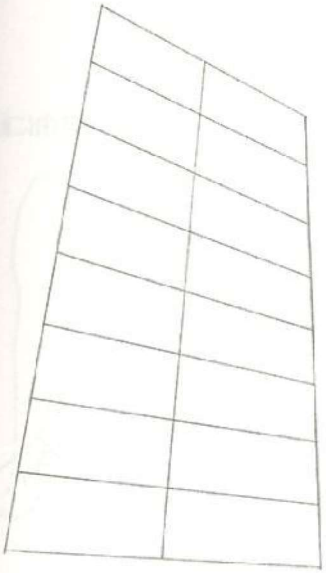
viniendo por aquí

La sensación de presencia que se acerca a ti también se expresa a través de ganchos.

■Vamos a dibujar (inclinación diagonal)

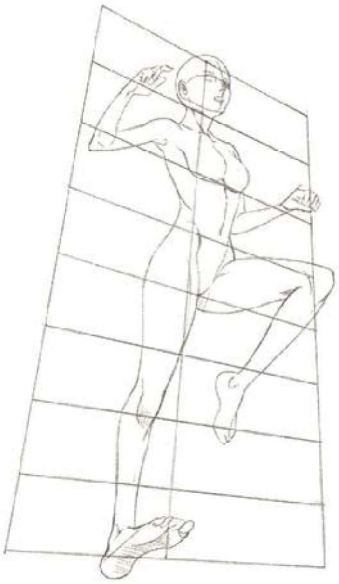
Agreguemos un ángulo diagonal para hacerlo más tridimensional.

1. Tira de la guía.



Cuando se ve desde abajo a la izquierda, las líneas horizontales ya no son paralelas debido a la perspectiva.

2. Dibuja a la persona



Dibuja los personajes y haz una copia limpia.

vamos a dibujarlo

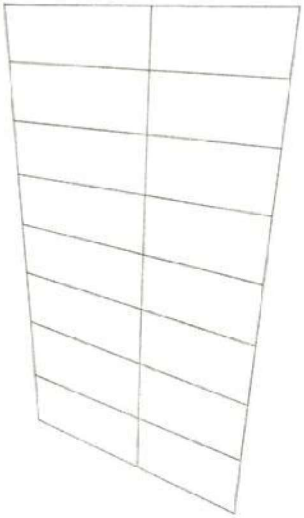
¡CHEQUEA AQUÍ!

- ☐ ¿Los pies son grandes y la cabeza pequeña?
- ☐ ¿El lado derecho de tu cuerpo es más pequeño que el izquierdo?

``Vamos a dibujar (gancho diagonal)

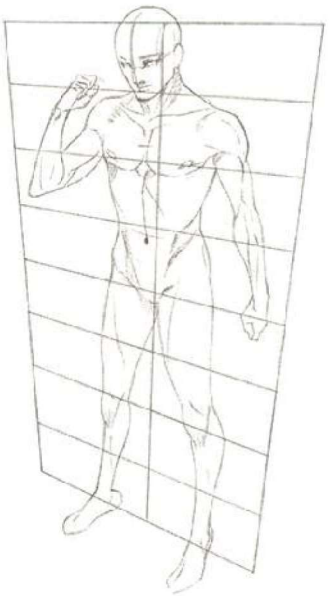
Dale la vuelta a la guía y dibuja a la persona que se ve desde arriba a la derecha.

1. Tira de la guía.



Si gira la guía de inclinación 1 boca abajo, se convertirá en la guía vista desde arriba a la derecha. Dibuja

2. Dibuja a la persona



la apariencia del personaje y haz una copia limpia.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

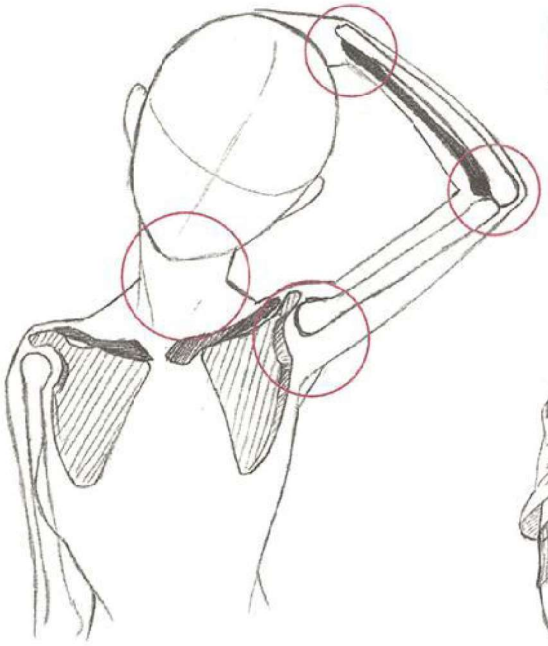
- ☐ ¿Las cabezas son grandes y los pies pequeños?
- ☐ ¿El lado izquierdo de tu cuerpo es más pequeño que el derecho?

mover la parte superior del cuerpo

Para dibujar un personaje animado, es importante agregar una variedad de movimientos.

Movimientos expresados por la parte superior del cuerpo.

Comprende cómo funcionan las articulaciones y mueve libremente la parte superior del cuerpo de tu personaje.



La parte superior del cuerpo humano puede torcerse y doblarse en varios ángulos debido a la estructura de los huesos del cuello, los hombros, los codos, las muñecas, las manos y la columna.

Se puede utilizar en situaciones como esta.

Movimientos intensos como los deportes.

En los deportes, la parte superior del cuerpo y los brazos se mueven vigorosamente.

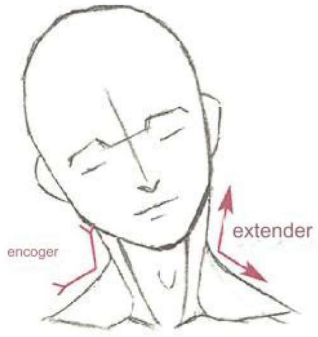
Escena de batalla con una espada.

Los movimientos de los brazos son importantes cuando se pelea con un arma.

movimiento del cuello

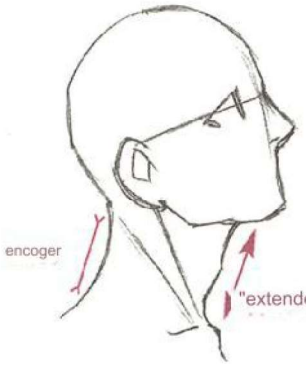
Las vértebras cervicales, que están formadas por siete huesos conectados entre sí, permiten que el cuerpo se mueva en varios ángulos.

remover



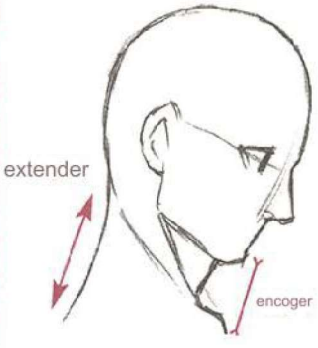
Los músculos del cuello y los hombros de un lado se contraen y los músculos del otro lado se alargan. Cuando inclinas la cabeza hacia adelante, tu cuello se mueve unos 30 grados hacia la izquierda y hacia la derecha.

moverse hacia arriba y hacia abajo



Arriba

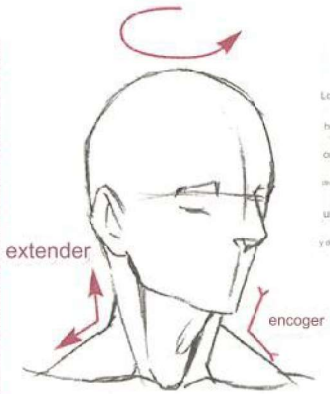
Los músculos delanteros y traseros se expanden y contraen. El límite es de unos 45 grados.



bajo

El límite es de unos 65 grados. Incluso cuando miras hacia abajo, tu barbilla no toca tu pecho.

girar



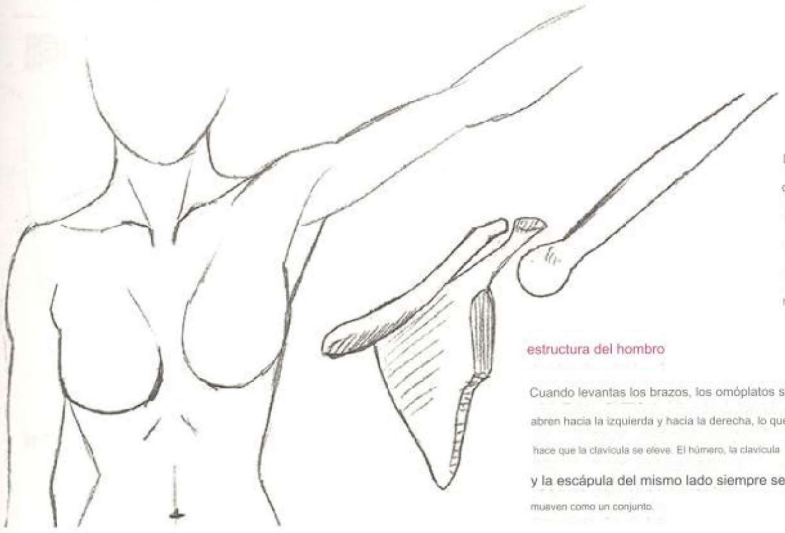
Los músculos del cuello y los hombros en la dirección del giro se contraen y los músculos en la dirección opuesta se estiran. El límite es de unos 80 grados a izquierda y derecha.

ING

Aunque el cuerpo mira hacia adelante, el cuello no gira directamente hacia un lado.

movimiento del hombro

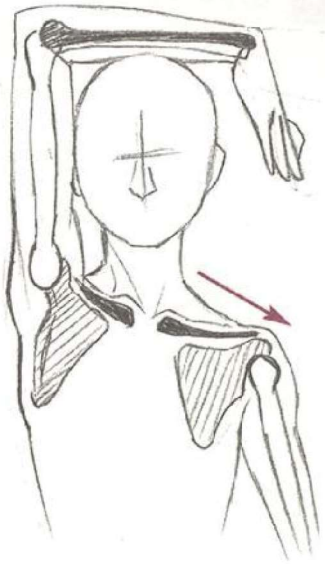
Tus hombros siempre están involucrados cuando mueves los brazos.



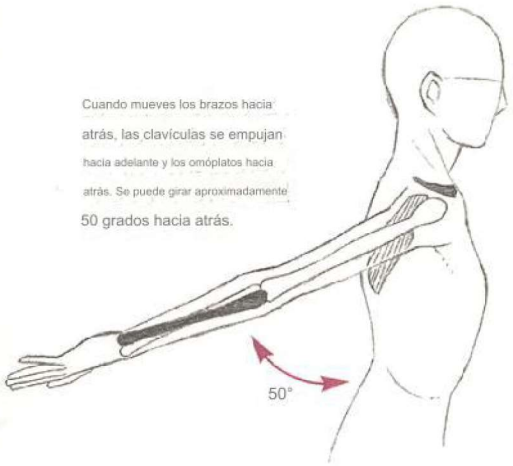
estructura del hombro

Cuando levantas los brazos, los omóplatos se abren hacia la izquierda y hacia la derecha, lo que hace que la clavícula se eleve. El húmero, la clavícula y la escápula del mismo lado siempre se mueven como un conjunto.

Levante el hombro hasta que la parte superior del brazo quede al nivel de la oreja, luego el codo esté más alto que la cabeza y el hombro opuesto se baja.



Cuando mueves los brazos hacia atrás, las clavículas se empujan hacia adelante y los omóplatos hacia atrás. Se puede girar aproximadamente 50 grados hacia atrás.



Se puede utilizar en situaciones como ésta.

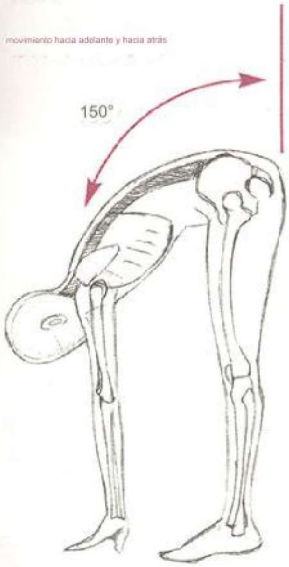
Tensión arriba

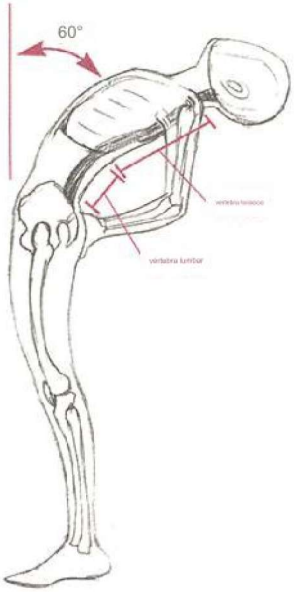
Tensión ABAJO

movimiento de la columna

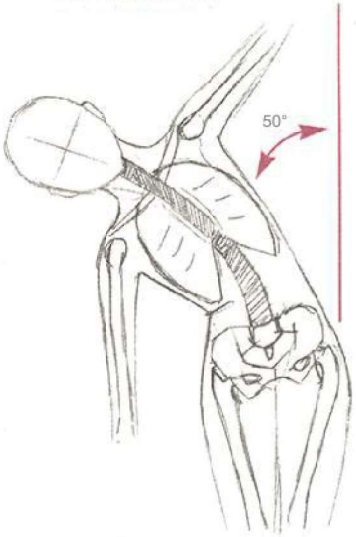
La columna está formada por 24 huesos que pueden doblarse libremente como una manguera.

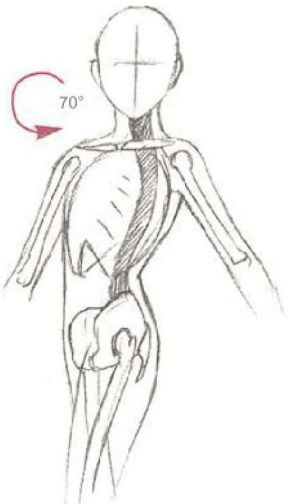
movimiento hacia adelante y hacia atrás





movimiento izquierda y derecha





Inclinación hacia adelante

La parte superior del cuerpo puede inclinarse hacia adelante aproximadamente 150 grados. La columna se dobla alrededor de la pelvis y forma una suave curva. La columna no adquiere forma de U.

deformación

Cuando se dobla hacia atrás, la pendiente es de unos 60 grados. La pelvis se empuja ligeramente hacia adelante. Las vértebras lumbares se curvan en gran medida y las vértebras torácicas no se curvan tanto.

doblar

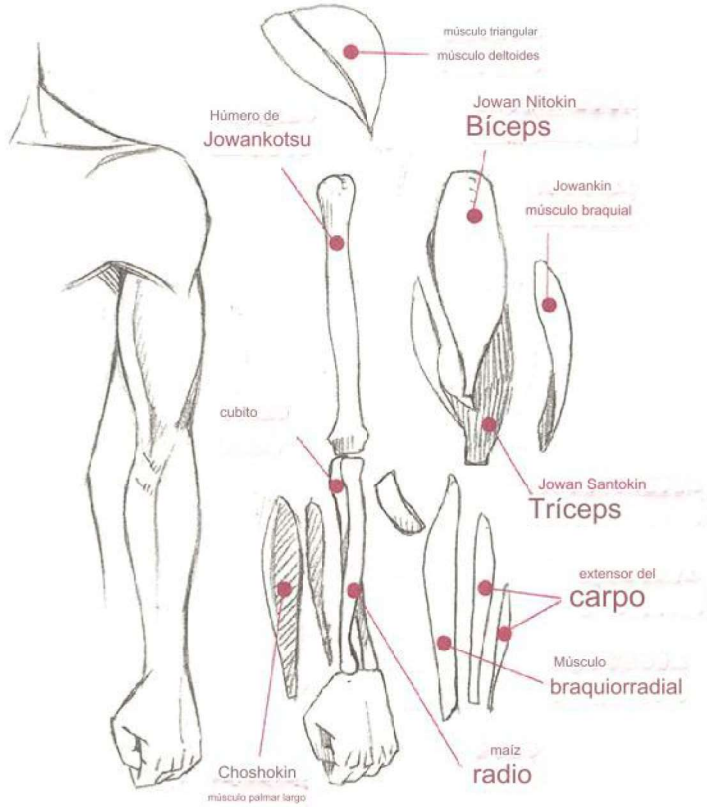
Se puede inclinar aproximadamente 50 grados hacia la izquierda y hacia la derecha. Las vértebras lumbares están muy curvadas y las torácicas son casi rectas.

girar

Se puede girar unos 70 grados hacia la izquierda y hacia la derecha. La pendiente es casi la misma que la posición vertical. Mi cintura es estrecha y arrugada.

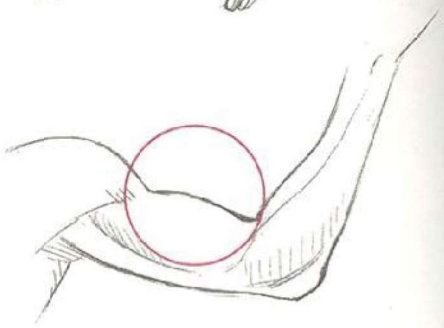
movimientos del brazo

Comprender la estructura del brazo para expresar movimientos más realistas.



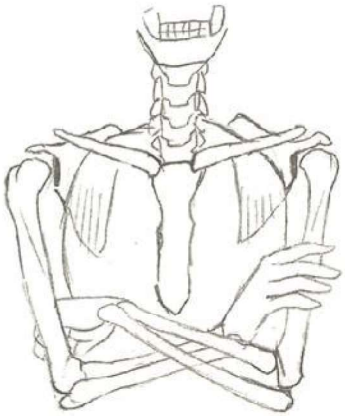
devolver

Cuando la palma mira hacia afuera, el radio y el cúbito son paralelos entre sí, pero cuando la palma mira hacia abajo, el radio y el cúbito se cruzan. El músculo braquiorradial también es prominente.



dobla tus brazos

El llamado "biceps" es una afección en la que el biceps braquial sobresale. Otros músculos que también son prominentes incluyen el músculo deltoides, el músculo bíceps braquial, el músculo palmar largo y el músculo braquiorradial.



Dobla tus brazos

Cruzando brazos. Los codos están dentro del ancho del cuerpo y las muñecas están ligeramente torcidas. Además, dado que las mujeres tienen senos, es natural que crucen los brazos ligeramente por debajo de los de los hombres.

dibujar una mano

Aprende a dibujar tus manos cuando sostienes algo.

dibujar las manos primero

patrón

"Sostén un bolígrafo"

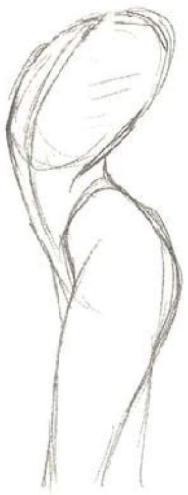
dibuja la mano detrás

patrón

"Sostenga la lata"

Proceso de dibujo (parte superior del cuerpo)

1. Quitar el golpe en el torso.



Mide las costillas, la pelvis y las piernas para determinar la línea media.

2. Despeja tu cabeza

Conecte las costillas, la pelvis y las líneas de las piernas, dibuje la parte inferior del abdomen y determine el torso. Relaja tu cabeza.

3. Dibuja las partes

Dibuja los hombros, brazos, cuello y cabeza, y coloca el cofre sobre las costillas.

4.Haga una copia limpia

Dibujé el cabello, hice una copia limpia y lo completé.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

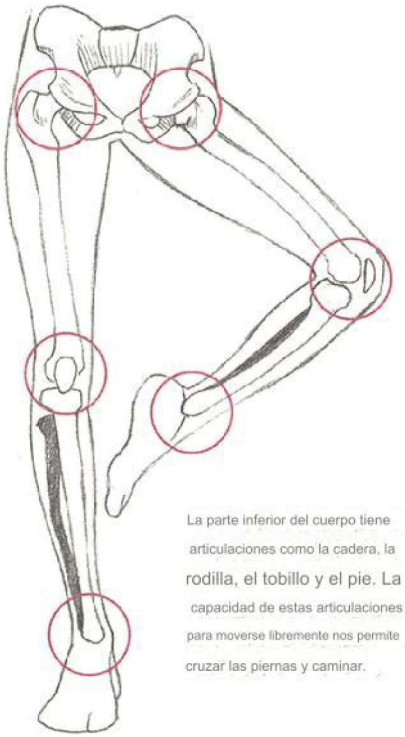
- [ ] ¿Pudiste dibujar teniendo en mente huesos y músculos?
- [ ] ¿Tiene una torcedura en la espalda baja?
- [ ] ¿Estás dibujando arrugas en tus costados?
- [ ] ¿Tu hombro derecho está elevado junto con tu brazo?

mover la parte inferior del cuerpo

La parte inferior del cuerpo es la parte del cuerpo responsable de muchos movimientos, incluidas las piernas como medio de locomoción.

Movimientos expresados por la parte inferior del cuerpo.

Echemos un vistazo al mecanismo de la parte inferior del cuerpo, que tiene funciones como sostener y caminar.



La parte inferior del cuerpo tiene articulaciones como la cadera, la rodilla, el tobillo y el pie. La capacidad de estas articulaciones para moverse libremente nos permite cruzar las piernas y caminar.

Se puede utilizar en situaciones como ésta.

pose sexy

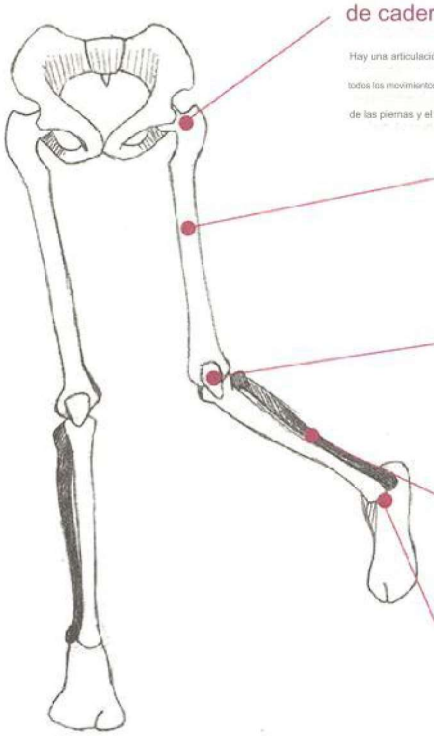
Una pose sexy donde se acuesta para resaltar sus glúteos.

acción de patear

Esta expresión es esencial para grandes escenas de acción que implican poner el cuerpo en juego, como patear y saltar.

Mecanismo de huesos y articulaciones.

La articulación de la cadera, que conecta la pelvis y los huesos de las piernas, desempeña un papel importante.



articulación

de cadera

Hay una articulación hemisférica entre la pelvis y la pelvis, que participa en casi todos los movimientos de las piernas, como la rotación izquierda y derecha, la división de las piernas y el levantamiento de las piernas.

Consejos generales

Fémur

Cuando estás de pie, el fémur corre hacia adentro desde la base del cuerpo hasta la rodilla.

Rodilla

(rótula)

Chico de rodilla. Puedes doblar los muslos y las pantorrillas hasta que encajen.

Miembros inferiores

(tibia/peroné)

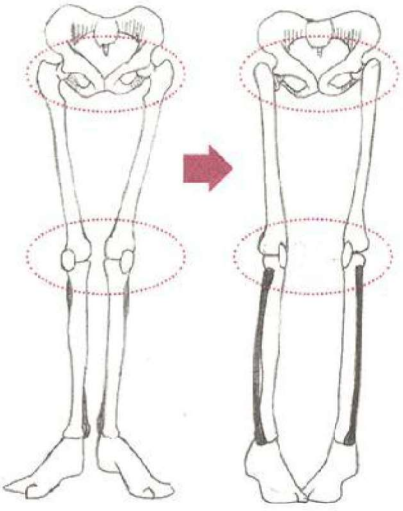
La más gruesa es la tibia y la más delgada es el peroné. Es similar al radio y al cúbito del brazo, pero apenas puede girar.

tobillo

Se mueve libremente alrededor del tobillo, incluyendo arriba y abajo, izquierda y derecha, y rotación.

Consejos generales como dibujar

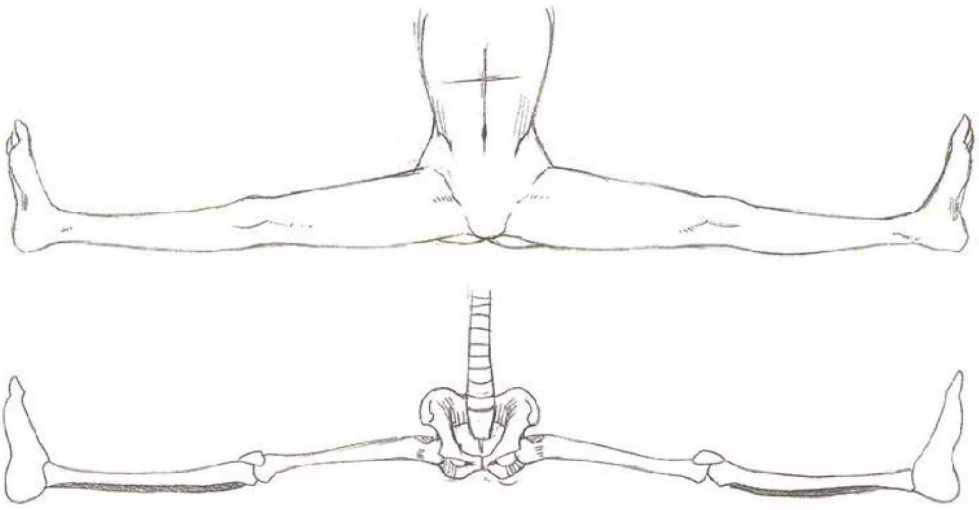
El centro de rotación es la articulación de la cadera.



Cuando giras los dedos de los pies hacia afuera o hacia adentro, tiendes a pensar que tus rodillas están girando, pero esto es incorrecto. Cuando se rota la rodilla, también se rota la articulación de la cadera.

abre tus piernas

Las piernas se pueden abrir libremente hacia adelante, hacia atrás, hacia la izquierda y hacia la derecha.

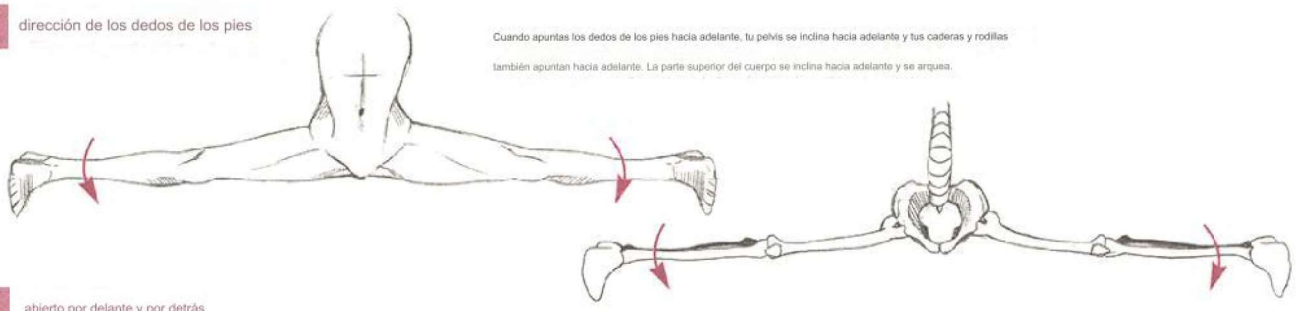


piernas abiertas a izquierda y derecha

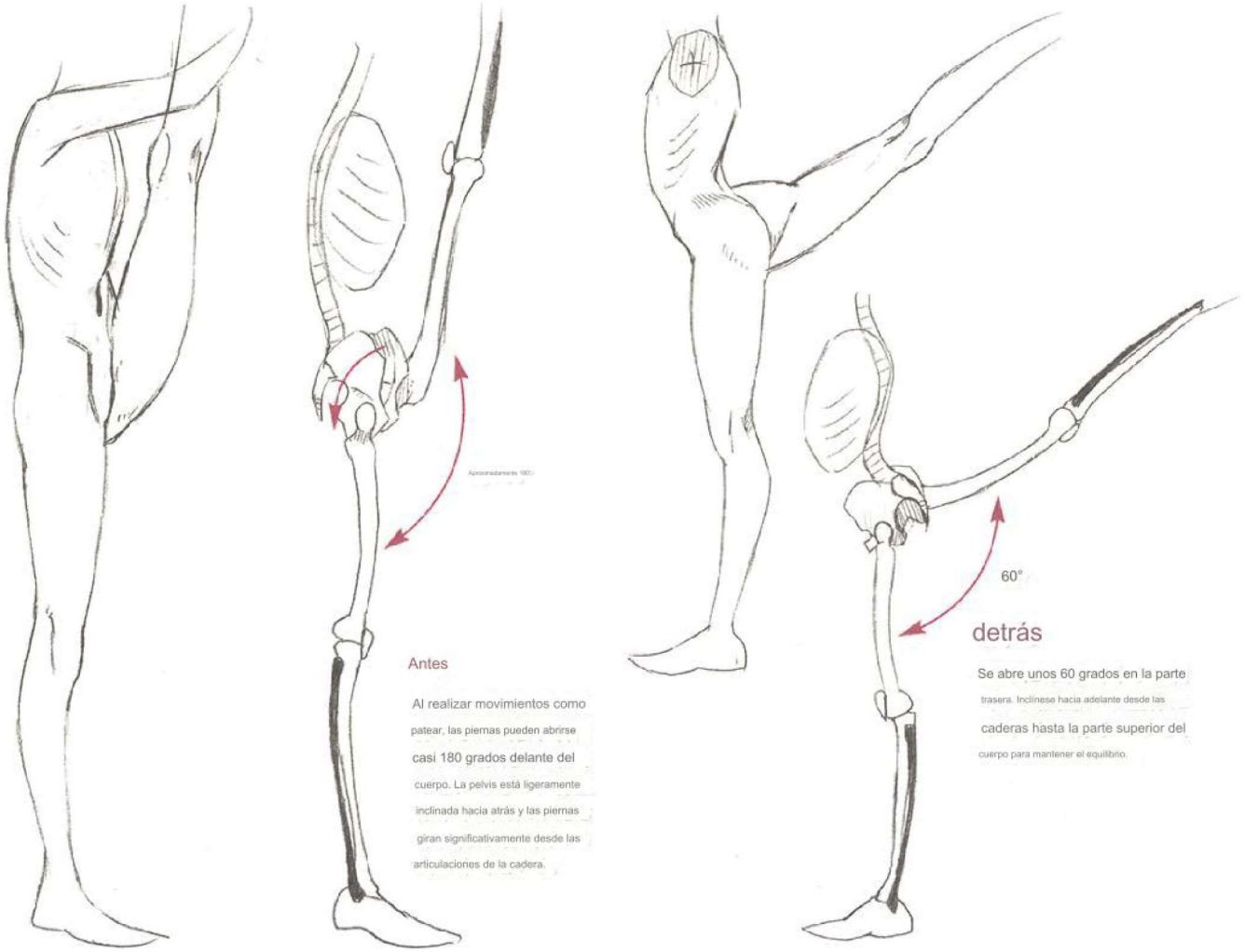
Las patas se pueden abrir 180 grados hacia la izquierda y hacia la derecha. Si apuntas los dedos de los pies hacia arriba, tus rodillas también apuntarán hacia arriba. Podrás sostener tu cuerpo con tus nalgas.

dirección de los dedos de los pies

Cuando apuntas los dedos de los pies hacia adelante, tu pelvis se inclina hacia adelante y tus caderas y rodillas también apuntan hacia adelante. La parte superior del cuerpo se inclina hacia adelante y se arquea.



abierto por delante y por detrás



Aproximadamente 180°

Antes

Al realizar movimientos como patear, las piernas pueden abrirse casi 180 grados delante del cuerpo. La pelvis está ligeramente inclinada hacia atrás y las piernas giran significativamente desde las articulaciones de la cadera.

60°

detrás

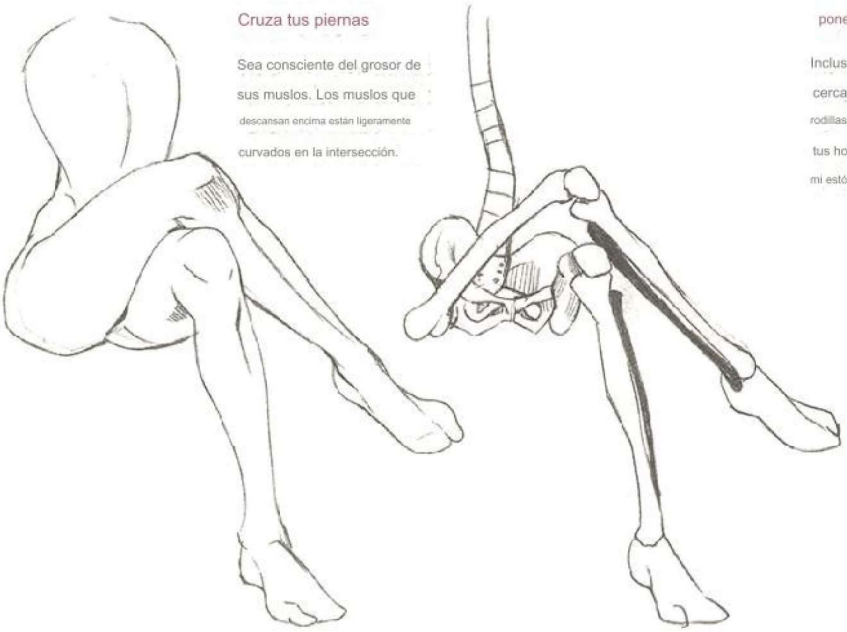
Se abre unos 60 grados en la parte trasera. Inclínese hacia adelante desde las caderas hasta la parte superior del cuerpo para mantener el equilibrio.

posa usando las piernas

Aprenda la estructura de las posturas cotidianas, como apilar las piernas o sentarse.

Cruza tus piernas

Sea consciente del grosor de sus muslos. Los muslos que descansan encima están ligeramente curvados en la intersección.

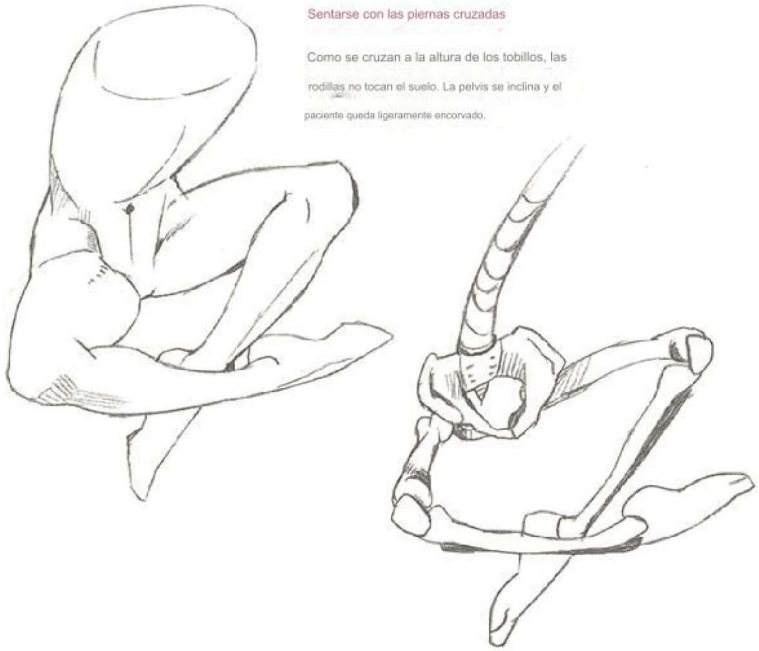


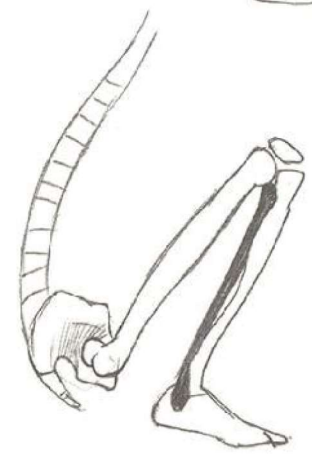
ponerse en cuclillas

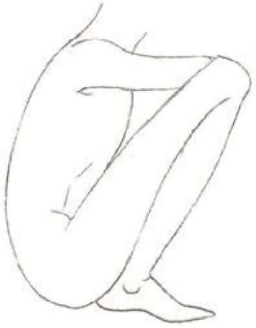
Incluso si tus muslos están cerca de tu estómago, tus rodillas deben estar más bajas que tus hombros. Hay arrugas en mi estómago.

Sentarse con las piernas cruzadas

Como se cruzan a la altura de los tobillos, las rodillas no tocan el suelo. La pelvis se inclina y el paciente queda ligeramente encorvado.







ING

Es un error tener las rodillas a la altura de los hombros cuando te agachas.

estructura del pie

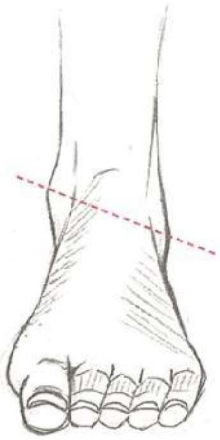
Miremos tus pies desde diferentes ángulos.

al lado de

Los tobillos se contraen y los talones no se conectan rectos. El dedo gordo del pie no es recto, sino que tiene forma de pata de perro.

atrás

El área sombreada es Tsuchifuma.



frente

La base del dedo es más ancha que la punta. El tobillo es alto por dentro y bajo por fuera.

El proceso de dibujar (pararse sobre una rodilla)

1. Relaja la parte inferior del cuerpo

Dibuja el golpe de la parte inferior del cuerpo, teniendo en cuenta la relación posicional de las superficies de contacto de las piernas.

2. Relaja la parte superior del cuerpo

Cuida la parte superior del cuerpo prestando atención a la relación con la parte inferior del cuerpo.

3. Dibuja los detalles

La rótula forma una superficie en la rodilla, por lo que no se vuelve afilada.

4.Haga una copia limpia

Terminado con una copia limpia.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Pudiste dibujar correctamente la relación posicional del plano de tierra?
- ¿Tus rodillas son planas y no puntiagudas?
- ¿Tu talón izquierdo sostiene tu trasero?
- ¿Es correcta la proporción entre la parte superior e inferior del cuerpo?

cambiar la cabeza

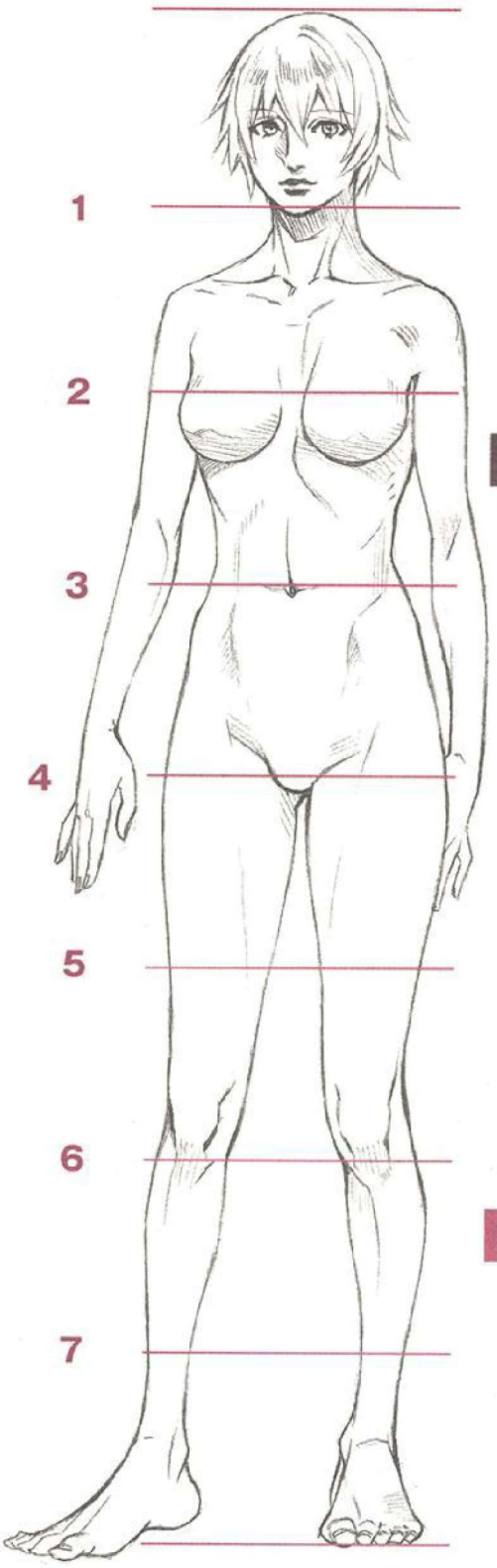
Incluso la cabeza y el cuerpo de un mismo personaje pueden cambiar según la edad o la deformación.

variaciones de cabeza y cuerpo

La cabeza y el cuerpo cambian según la edad y el grado de deformidad.

Forma corporal ideal para una mujer adulta (8 cabezas y cuerpos)

Basado en una mujer adulta con un estilo ideal.

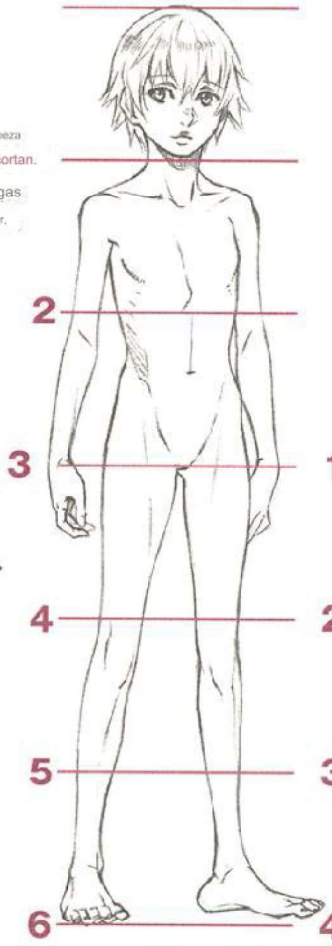


cambio de edad

Estudiante de escuela primaria

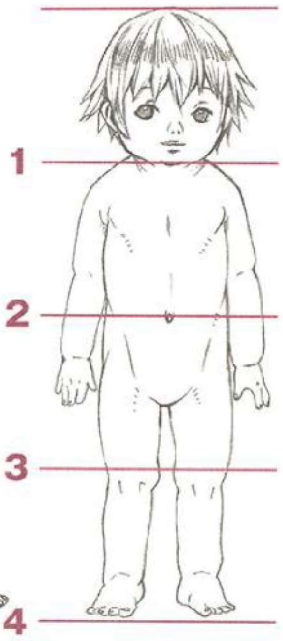
(6 cabezas)

A medida que envejeces, tu cabeza y tu cuerpo también se acortan. Además, 1. Aunque tengas hombros estrechos y seas mujer, evita mostrar gordura.



Bebé (4 cabezas)

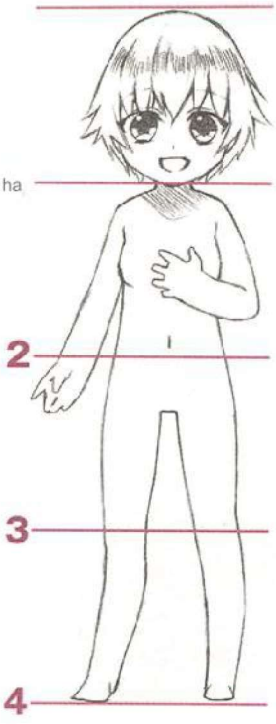
La cabeza es grande y el cuerpo largo en comparación con todo el cuerpo. Dibuja los ojos y la nariz debajo de la mitad de la cara para crear una apariencia de bebé. Sin embargo, su nivel de dibujo es el mismo que el de los adultos.



deformado

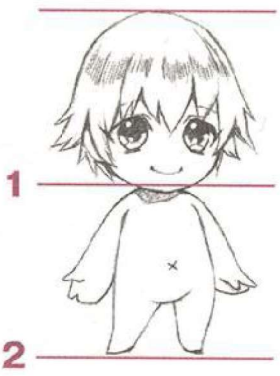
Deformación 1
(4 cabezas)

Siguió siendo un adulto, pero sólo bajó la cabeza. En consonancia con esto, se ha reducido el nivel de dibujo de cada pieza y se han simplificado los detalles finos.



Deformación 2
(2 cabezas)

Este es un personaje de dos cabezas cuyo tipo de cuerpo es imposible en la vida real, pero funciona en el manga. Dibuja los ojos y la nariz hasta la mitad de la cara.



proceso de dibujo

1. Dibuja un Atari

Dibuja dos círculos para determinar la cabeza y el cuerpo.

2. Determinar la posición de las piezas.

Dibuja los ojos debajo del centro. Tenga en cuenta un cuerpo que es redondo en general y regordete con un bulto en la parte inferior.

3. Dibuja los detalles

Se omiten expresiones como juntas. El nivel de detalle en las orejas y la nariz también es bajo, por lo que se pueden simplificar.

4. Finalización

Terminado con una copia limpia.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ☐ ¿Pudiste dibujar las dos cabezas?
- ☐ ¿Están simplificadas las piezas?
- ☐ ¿Los ojos y la nariz están dibujados debajo del centro de la cara?
- ☐ ¿Tu cuerpo se ha vuelto más redondo?

Pose que utiliza todo el cuerpo.

Intenta dibujar varias poses usando todo el cuerpo de tu personaje.

Poses en la vida cotidiana.

Dibujemos poses que ves en la vida cotidiana.

dormir

dormir acurrucado

Una mujer duerme con las rodillas dobladas y el cuerpo acurrucado. Si pones la mano entre las piernas, te dará una imagen un poco mimada.

sentarse

seiza rota

Desde una posición sentada recta, las piernas están ligeramente dobladas. Giró las caderas y miró ligeramente hacia atrás. La espalda está creciendo.

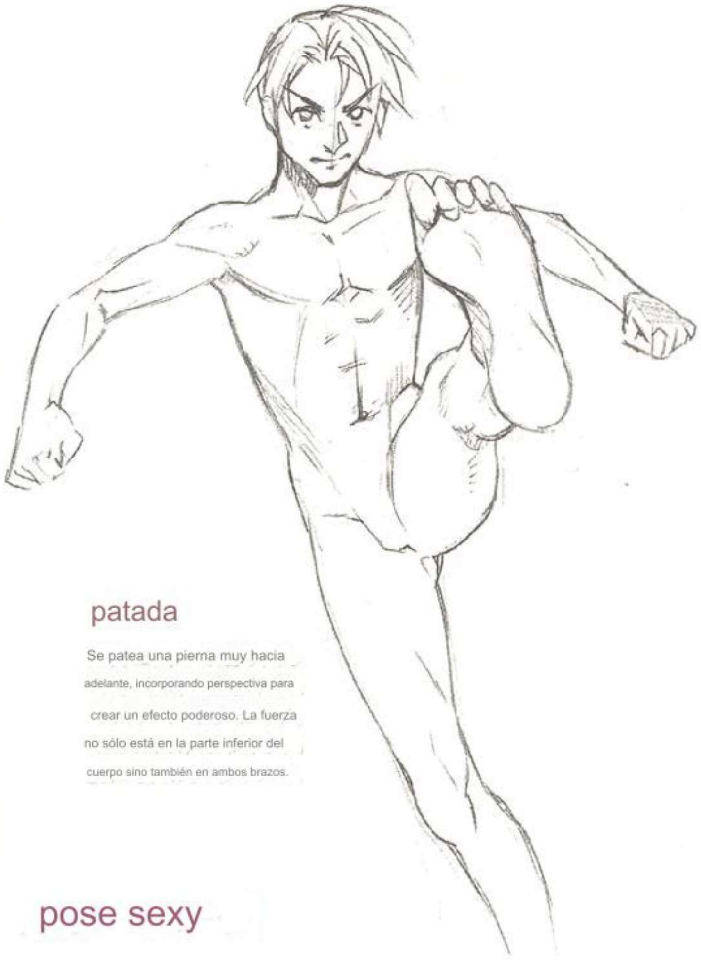
educacion fisica sentado

Apoya los brazos sobre las rodillas dobladas. Tus hombros se girarán hacia adentro y tus omóplatos se destacarán. Tenga cuidado de no colocar las rodillas demasiado altas.

Pose tipo manga

La gran acción y las poses sexys y seductoras son expresiones típicas del manga.

sobre la acción



patada

Se patea una pierna muy hacia adelante, incorporando perspectiva para crear un efecto poderoso. La fuerza no sólo está en la parte inferior del cuerpo sino también en ambos brazos.

saltar

Expresa alegría con todo su cuerpo en pose de salto. La cintura está torcida y los costados ligeramente arrugados.

pose sexy

niña sentada

Una pose exclusiva de mujeres con caderas flexibles. Sus brazos están a los costados y su pecho está levantado para enfatizar su escote.

Peina tu cabello

Una mujer provocativa de pelo largo. Haz que tus senos y nalgas sobresalgan para una apariencia sexy.

conecta los personajes

Dibujemos una escena donde los personajes interactúan, prestando atención a la superposición de sus cuerpos.

cuerpos superpuestos

Si dibujas primero personajes con áreas grandes, la composición será más estable.

La niña está atrás, por lo que es más fácil dibujar al niño después de posar.

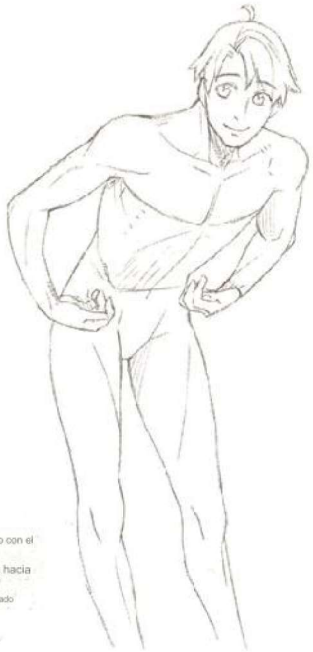
Dibuja primero al niño con el área corporal más grande.

detrás

Puedes ver que la pelvis de la niña descansa encima de la del niño.

al lado de

Difícil superposición de "torso", "piernas" y "brazos". Confirme completamente la relación.



persona que lleva

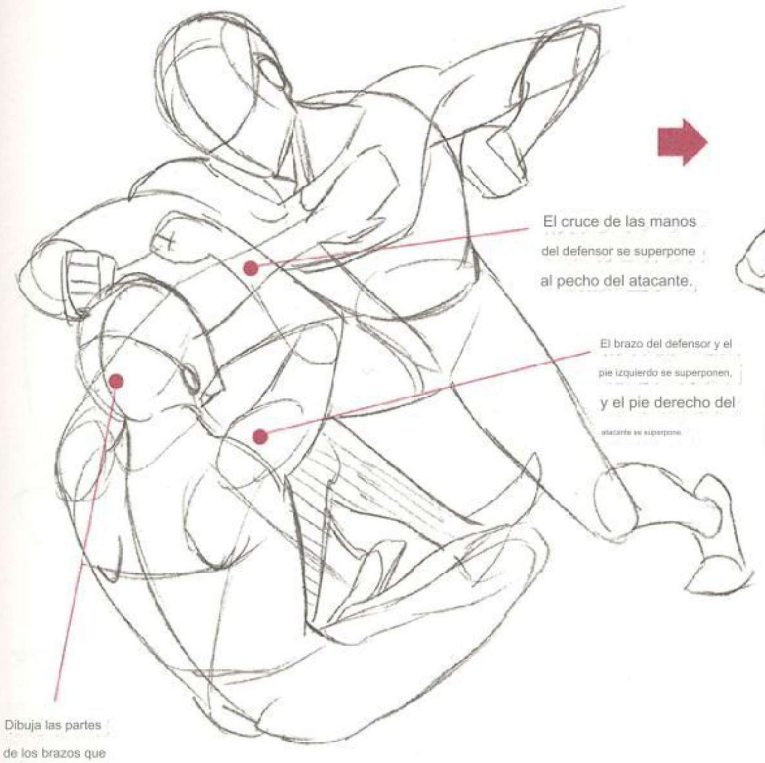
Dibuja la parte superior del cuerpo con el centro de gravedad inclinado hacia adelante. Si tu cuerpo está recto, el lado sobre el que te apoyes será inestable.

persona que es obesa

Puso su mano sobre el hombro del niño y apoyó su peso sobre él. Dibuja como si el peso estuviera sobre las nalgas.

acción/lucha

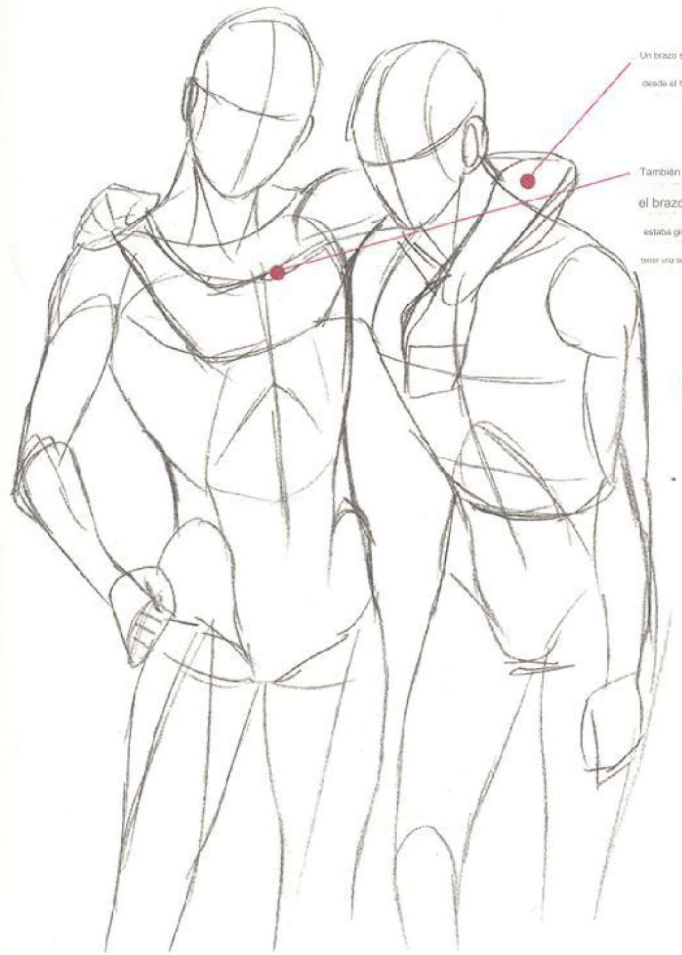
En escenas que implican un movimiento intenso, la pose del cuerpo se capta claramente.



La escena de la batalla estaba llena de realismo.

Contacto físico

Cuanto más se acerquen los personajes, más se superpondrán.



Una escena donde dos personajes están del brazo.

proceso de dibujo

1. Dibuja un boceto

Dibuja un boceto de la pose que deseas dibujar y comprueba cómo se superponen las dos personas.

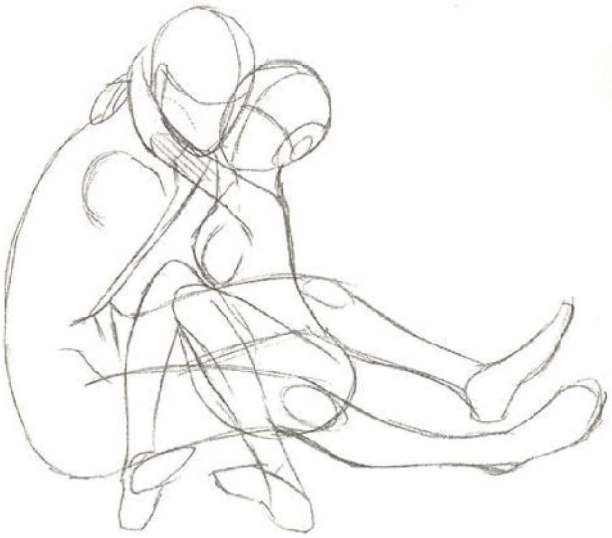
2. Dibuja el cuerpo del niño.

Dibuja el cuerpo del niño, incluyendo su cara, torso y piernas.

3. Coloca a la chica

Decide dónde se sentará la niña y dónde estará su cabeza.

4. Dibuja el cuerpo de la niña.



Dibuja el cuerpo de la niña según la posición determinada en el paso 3.

Puntos a tener en cuenta al dibujar conexiones

Dibuja desde el lado con el área más grande.

Si empiezas a dibujar a partir del personaje en primer plano, que tiene una gran superficie, la composición será más estable.

Ten cuidado con el cuerpo de la niña.

Tenga cuidado de no girar demasiado el brazo derecho de la niña hacia adelante, ya que esto borrará el grosor del cuello del niño entre los brazos.

Alinear la altura del piso

Sus nalgas y talones están en contacto con el suelo. Teniendo en cuenta que es una composición diagonal, intenta dibujarla de manera que la altura del piso sea consistente.

Considere las proporciones corporales

Especialmente cuando se trata de relaciones entre hombres y mujeres, tenga cuidado con las proporciones de los cuerpos de las niñas para que no crezcan demasiado.

5. Dibuja los brazos del niño.

Dibuja la parte del brazo que se superpone con la niña.

6. Dibuja cada parte

Dibuja cada parte, como la cara, el cabello, los músculos, etc.

7. Finalización

Dibuja cada parte y decoración y traza con cuidado las líneas de unión para completar.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Eres capaz de distinguir los cuerpos de hombres y mujeres?
- [ ] ¿Son sus movimientos naturales?
- [ ] ¿Están en equilibrio los cuerpos de las dos personas?
- [ ] ¿Las partes superpuestas del cuerpo están dibujadas con precisión?

Infiltrándose en el lugar de trabajo de Fuha

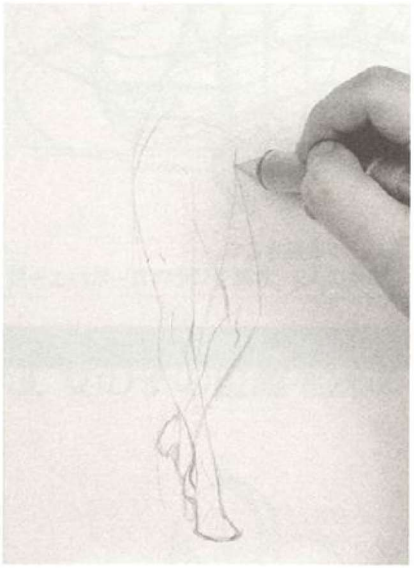
Parte 1: Tamaño de todo el cuerpo

¿Cómo dibuja el ilustrador Kazeha cortes del tamaño de un cuerpo completo? Nos colamos en el lugar de trabajo y presentamos el proceso de creación de cortes del tamaño de un cuerpo completo.

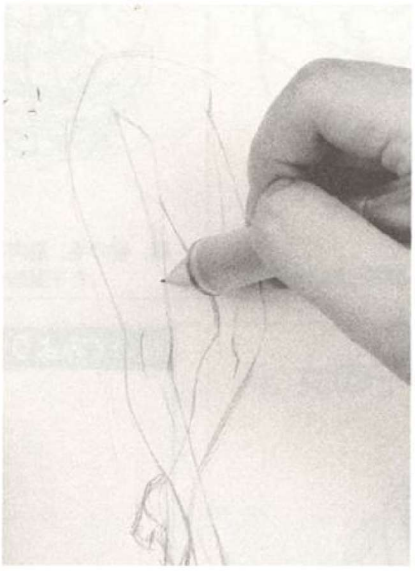
posición de pie con todo el cuerpo

Para la postura de pie, comience desde los pies.
Esto hará que sea más fácil decidir las posturas de las manos, etc.

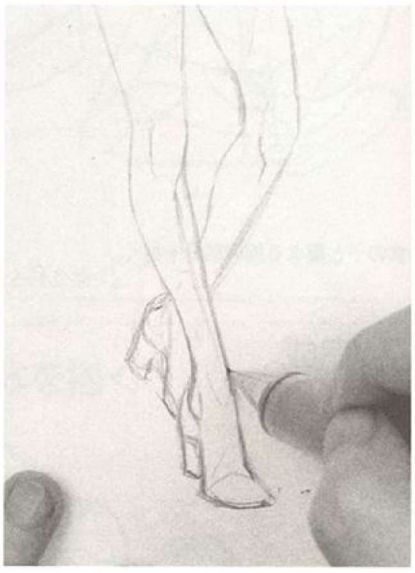
bruto



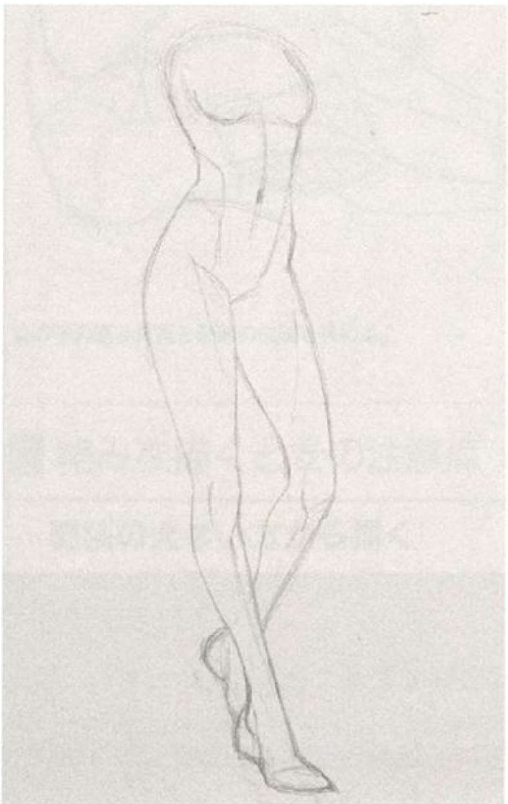
Retire el vello de las rodillas de los muslos.
01 Tenga en cuenta que el músculo sartorio es diagonal.



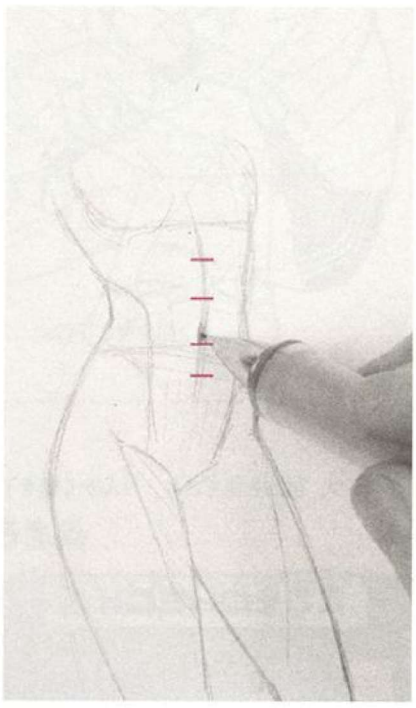
02 Dibuje las rodillas para que parezcan tridimensionales.



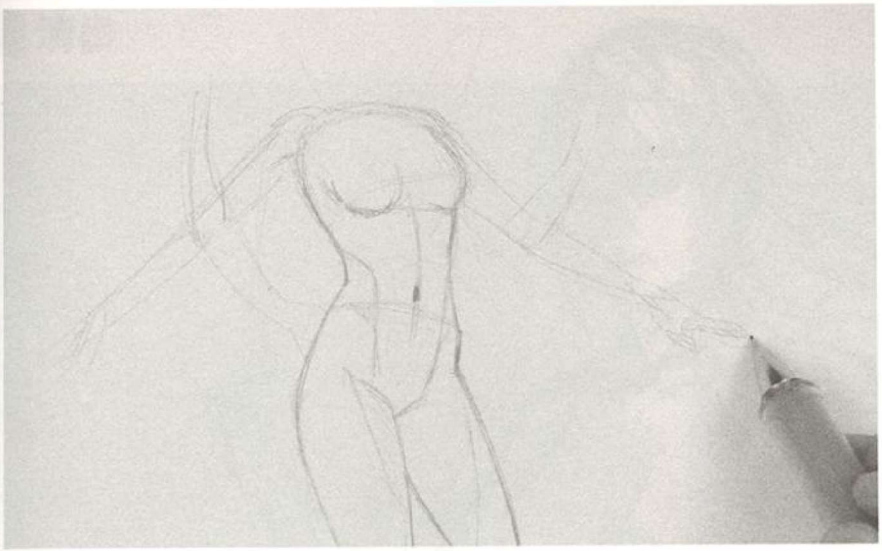
03 La pierna en primer plano se verá mejor si haces el contorno más grueso.



04 Después de la parte inferior del cuerpo, dibuja la parte superior del cuerpo.

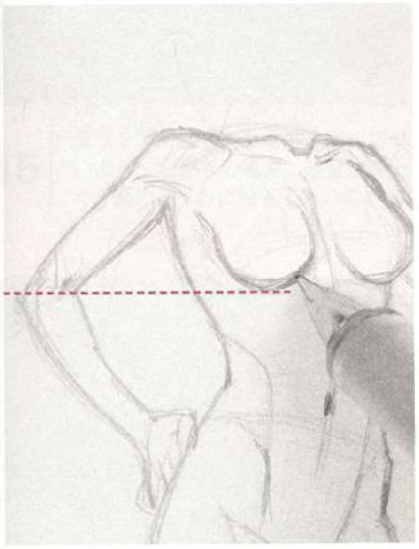


Toma la parte superior del cuerpo y el pecho y decide la posición del ombligo 05. Coloque su ombligo en el tercer músculo abdominal desde arriba.



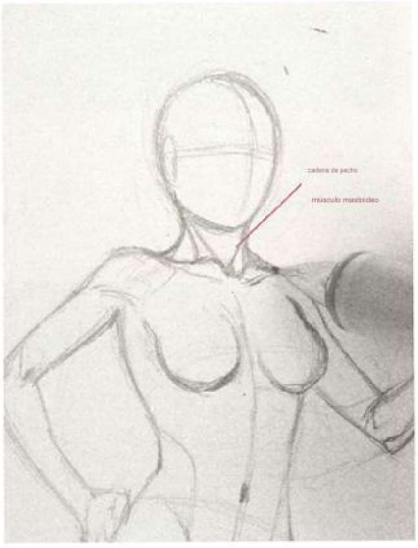
06 Decidir la postura del brazo. Al dibujar desde la parte inferior del cuerpo, es más fácil determinar el tamaño del ancho de los hombros, por lo que puedes decidir libremente la postura de los brazos.

07 Dibuja desde el codo hacia adelante. Mantener los codos cerca de la cintura te ayudará a mantener el equilibrio.

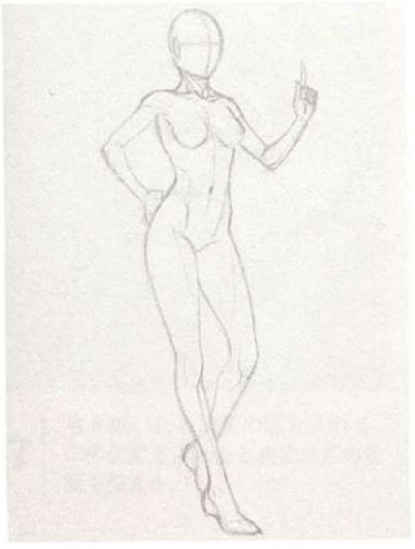


08 Dibuja el cofre. Ajústelo a una altura que le permita descansar sobre el codo.

09 Dibuja la clavícula.



10 Toma la cara y dibuja el cuello. El cuello contiene el músculo esternocleidomastoideo, por lo que está fortalecido.

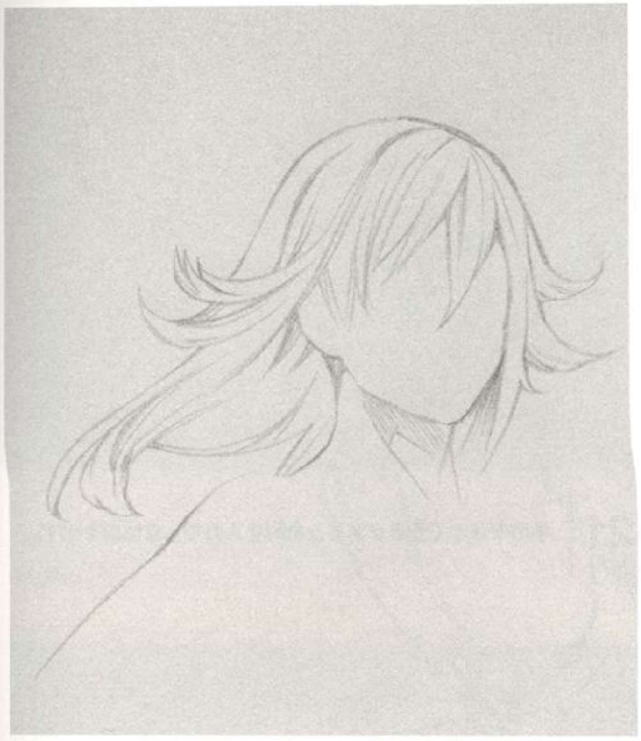


11 La pose ha sido decidida. Finalmente, dibuja la cara.

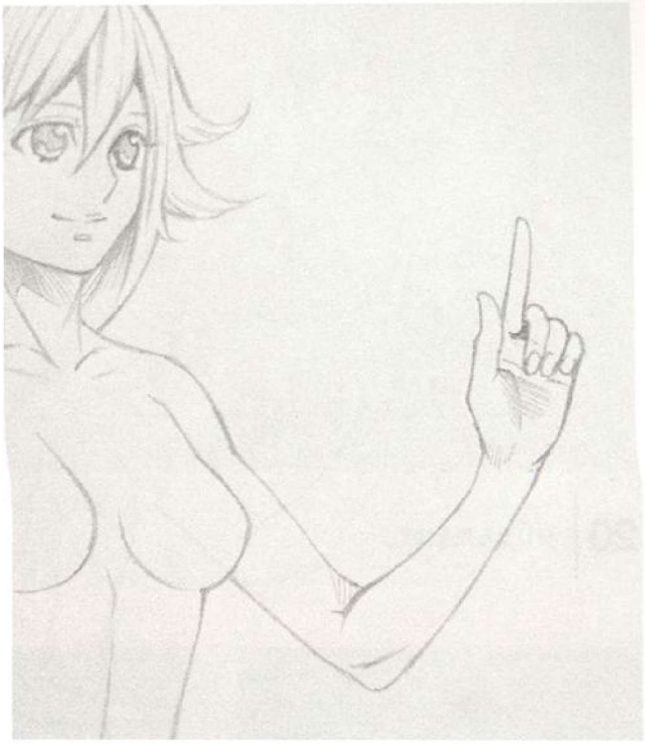
12 Crea una ceja en la parte exterior del ojo morado. Como hay un escalón en la línea del cabello, crea un escalón basado en las cejas.

13 Dibuja el peinado a lo largo de la línea de la cabeza. Dejar que el cabello fluya le da al personaje una sensación de realismo.

14 Finalización aproximada.

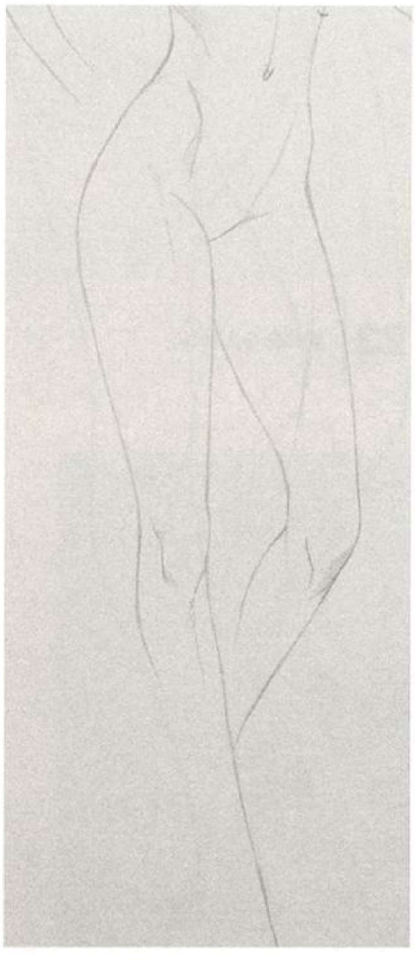


15 Coloque lo áspero debajo y trace. Si eres diestro, dibuja desde arriba a la izquierda hacia abajo a la derecha para evitar rayar el lápiz con las manos. Dibuja el cabello a lo largo de la línea de la cabeza.



16 Dibuja los brazos y el pecho.

17 Después de dibujar los ojos, agrega la sombra del flequillo. Ajuste la posición de la mandíbula cuando haya determinado la posición de la boca.



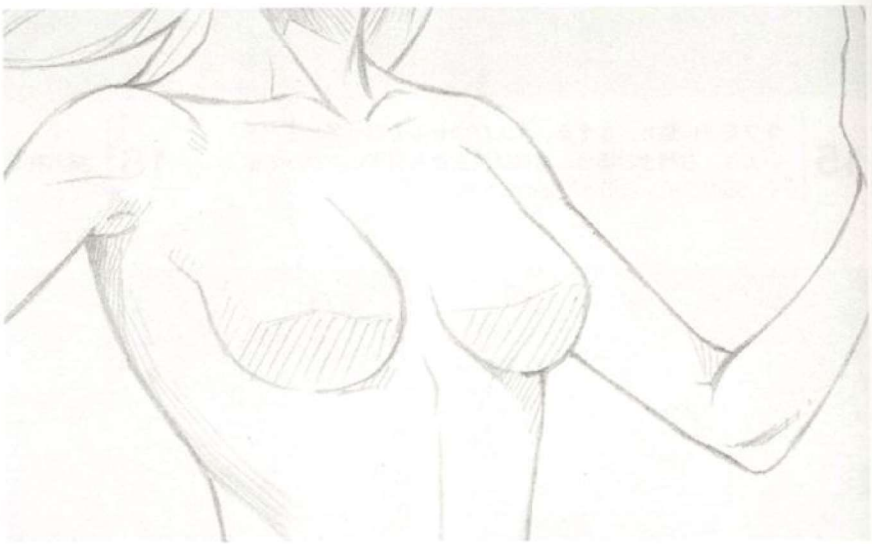
18 Dibuja desde la cintura hasta debajo de las rodillas. Sombrea el músculo oblicuo externo para crear un efecto tridimensional. Dibuja la línea del muslo como si estuviera conectada a la rodilla.

19 Dibuja tus pies. Las piernas en primer plano están delineadas gruesamente para crear una sensación de perspectiva.

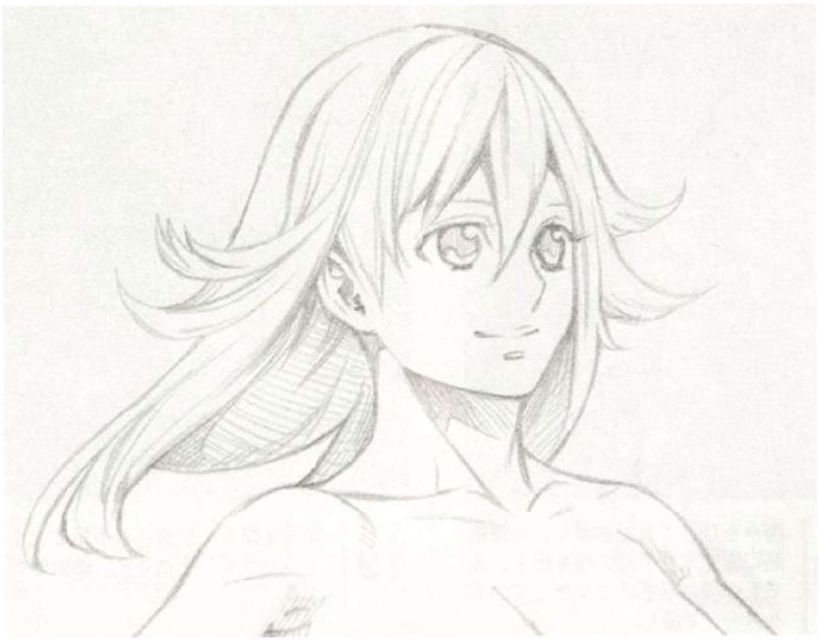
20 Dibujar desde el codo hacia adelante.

21 La palma de la mano tiene un bulto, así que agrega una sombra para darle un efecto tridimensional.

22 El dorso de la mano derecha tiene un ángulo pronunciado, por lo que se añade una sombra.



23 Agrega la sombra del cofre.



24 Agrega una sombra en el interior del cabello para que parezca un mechón de cabello.

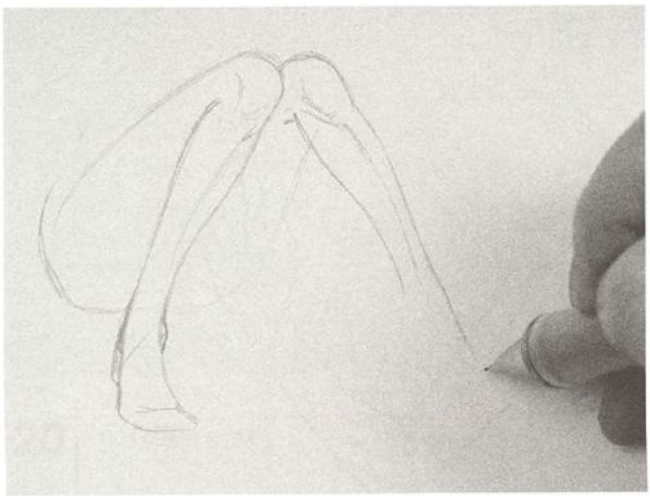
:5 completado

posición sentada con todo el cuerpo

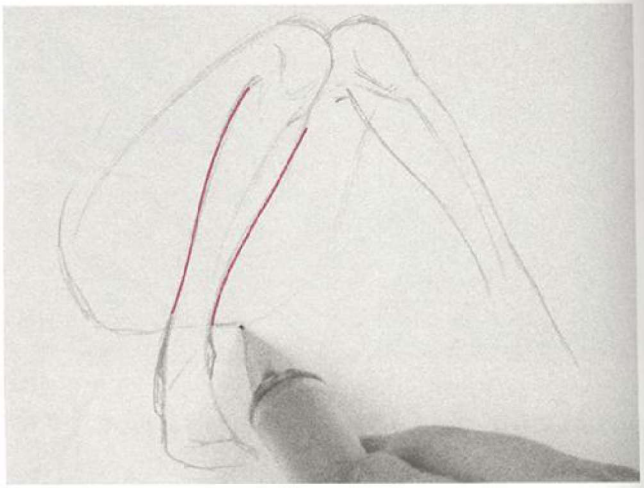
Para las posturas sentadas, al igual que las posturas de pie, comience desde la parte inferior del cuerpo.

Dibuja la parte inferior del cuerpo → parte superior del cuerpo → cara en este orden.

bruto

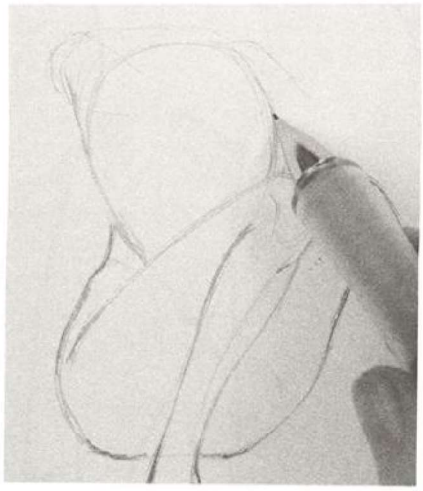


01 Dibuja desde arriba de la rodilla hasta debajo de la rodilla. Agregue irregularidades a las juntas.

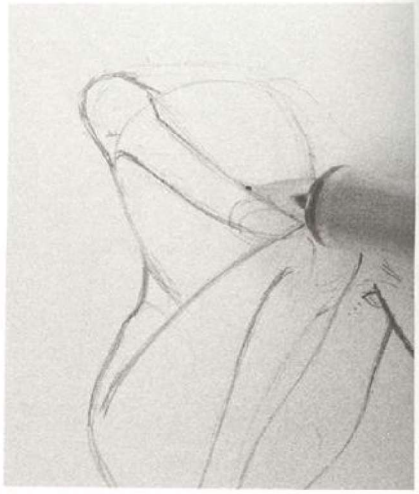


02, Determina la línea de tu trasero. Los huesos debajo de la rodilla están curvados así que tenlo en cuenta al dibujar.

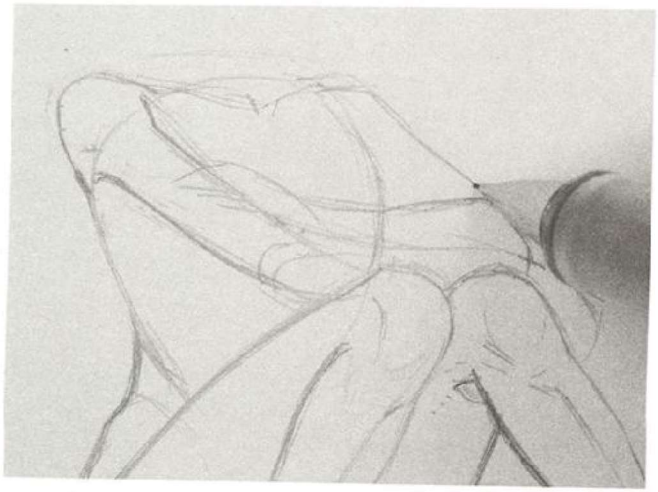
03 Dibuja los pies y la parte interna del tobillo.



04 Dibuja la parte superior del cuerpo. Lo mejor es dibujarlo en forma de arco. El ancho de las costillas debe ser menor que el de las nalgas.



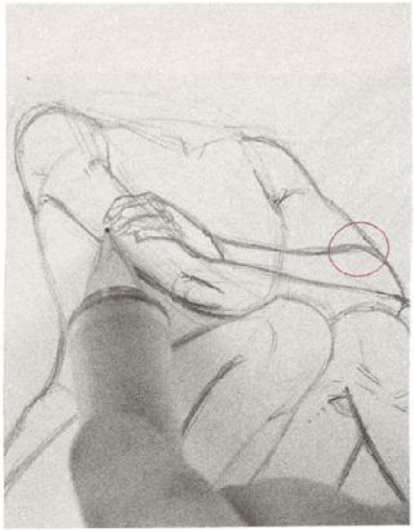
05 Dibuja tus brazos para que descansen sobre tus rodillas.



06 Retire el golpe en el brazo izquierdo y la clavícula.

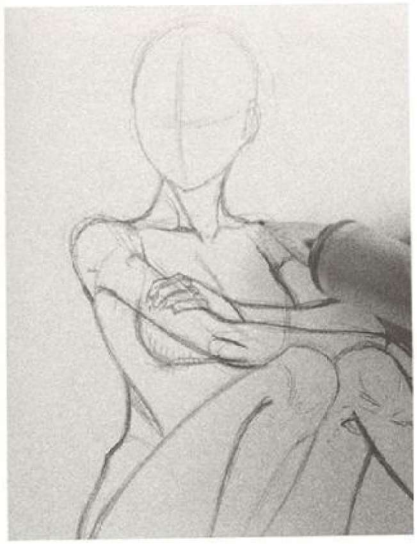
07 La línea de carrocería está completa. Como soy mujer, mis hombros y caderas tienen el mismo ancho.

08 Dibuja la mano derecha. Alargar las puntas de los codos mejorará el equilibrio.



09 Dibuja la mano izquierda. Como los codos están doblados, parecen estar separados.

Al dibujar, tenga en cuenta la posición de los hombros para que el pecho no caiga demasiado. Agrega una sombra a la parte inferior para crear un efecto tridimensional.

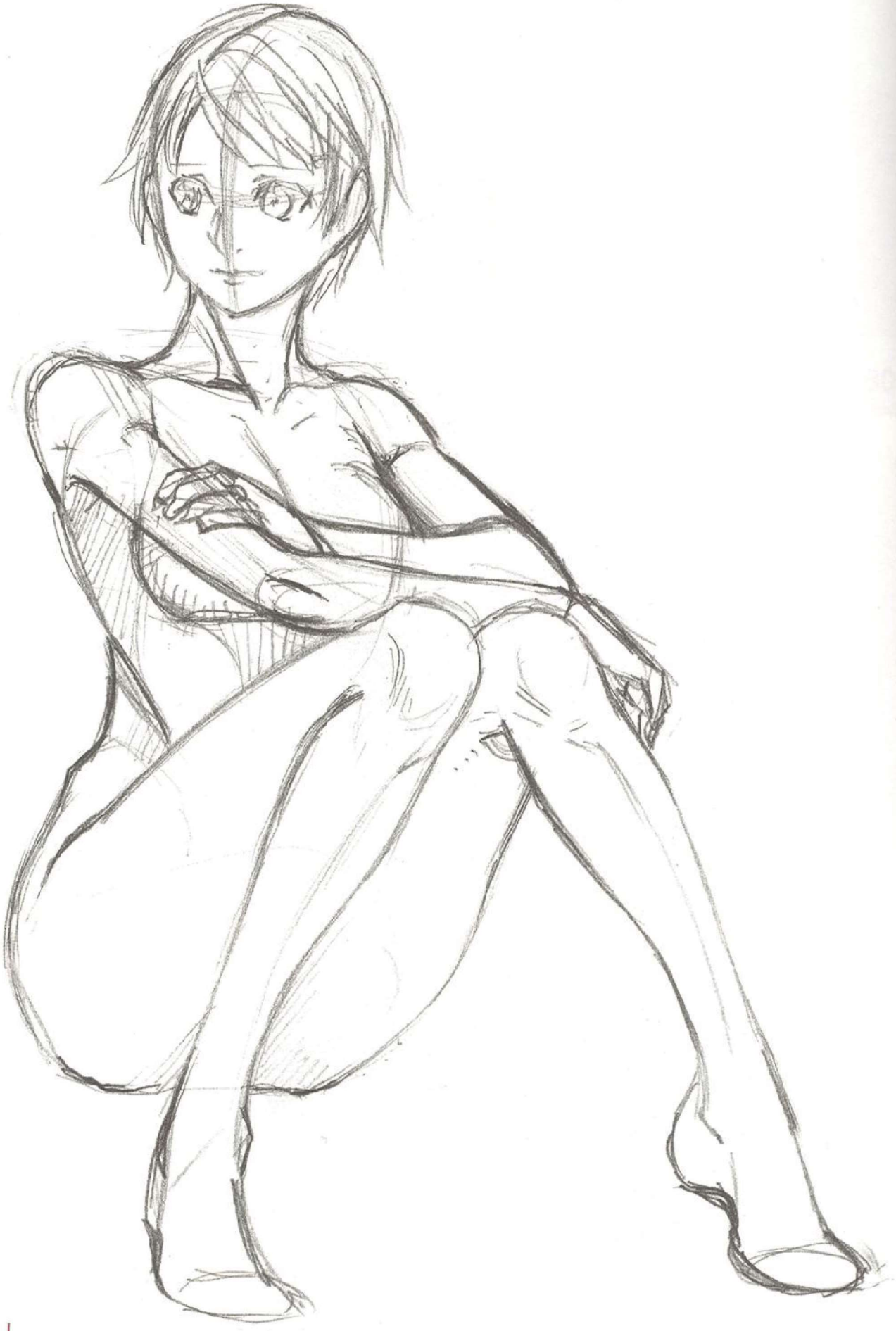


11 Dibuja la clavícula y el cuello. Lo mejor es dibujar la cara con una imagen mirando hacia adelante.

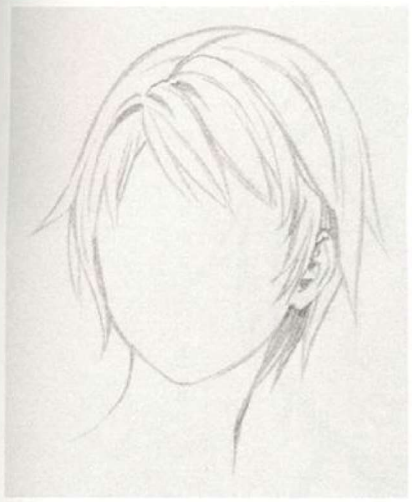
12 Un estado donde se dibuja la cara.

13 3 Dibuja el interior de la cara y la raya del cabello <.

14 Crea el cabello a lo largo de la línea de la cabeza.



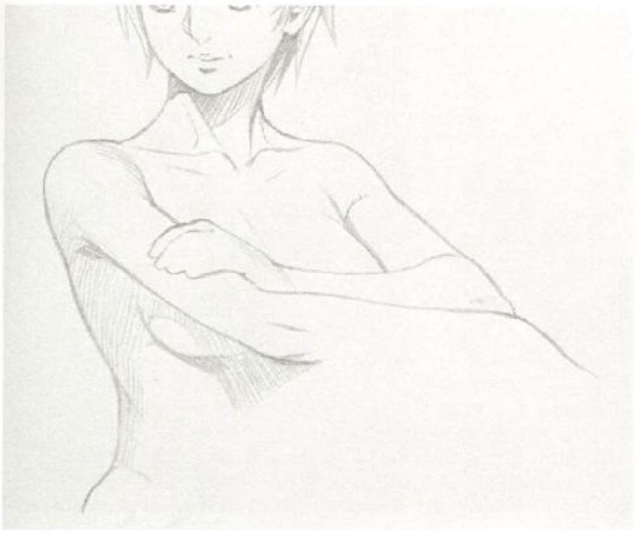
15 Finalización aproximada.



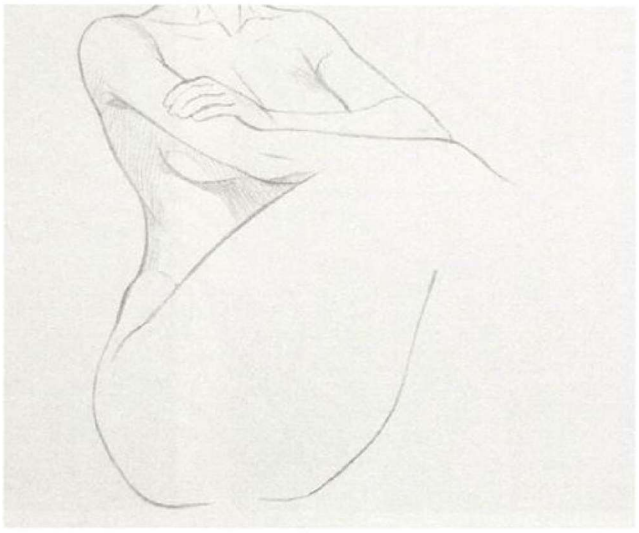
Dibuja 16 líneas y dibuja el peinado.

17 Dibuja el interior, empezando por el cuello.

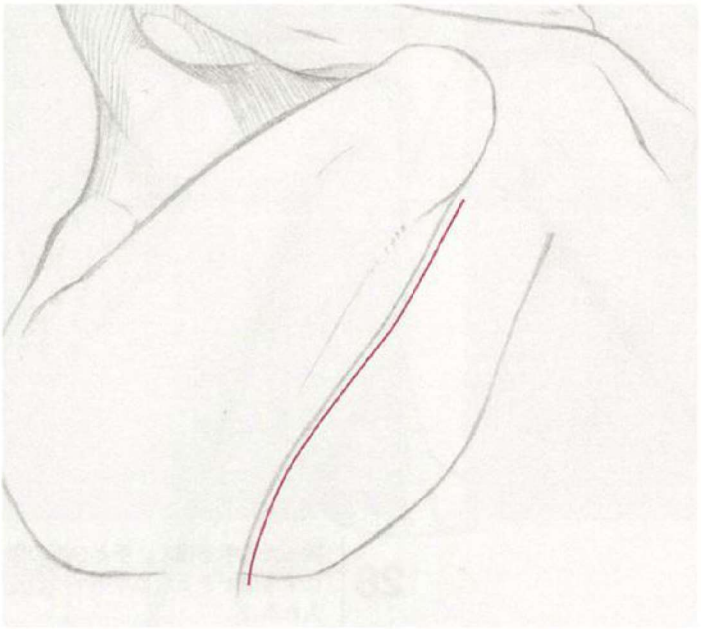
18 Excluir la exclusión. Sombras en el cuello, hombros y dorso de las manos.



19 Como el brazo derecho cubre el cuerpo, aparece una sombra en el costado del cuerpo.



20 Toma la línea de la parte inferior del cuerpo.



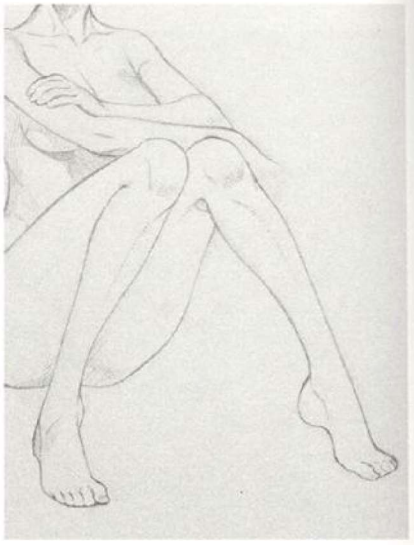
21 Imaginemos que la parte interior de la parte inferior de la rodilla es curva.

22 Dibuja los detalles debajo de la rodilla.

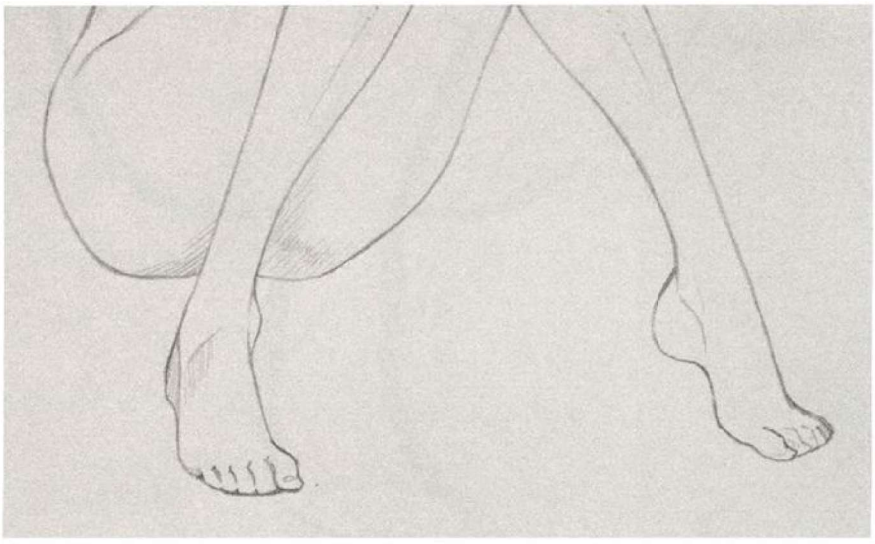
Aparece una sombra porque hay un espacio 23 en la articulación de la rodilla izquierda

24 Dibuja el pie derecho. El desnivel del tobillo le da al talón una sensación tridimensional.

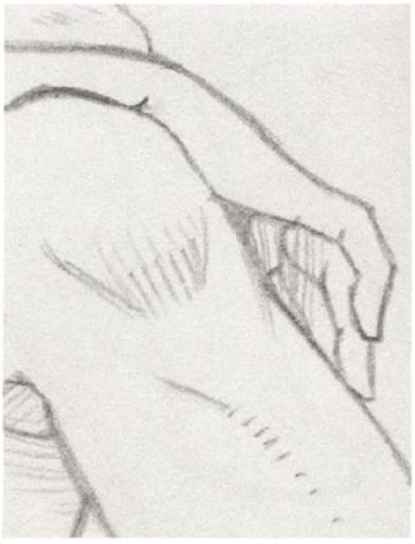
25 Las nalgas quedan ocultas de una manera que puede ser visible o no.



26 Dibuja los dedos de los pies.



27 Agrega una línea entre los dedos de los pies para crear un efecto tridimensional.



Dibuja la mano derecha restante. Hay un espacio 28 entre las manos y las rodillas, por lo que se coloca una sombra en la palma de la mano.

29 Completo

descanso

Lo que necesita un ilustrador

Cada ilustrador profesional tiene su "mejor cosa". Debe tener colores hermosos, ser capaz de dibujar personas con ojos vivaces, tener un sentido de limpieza, ser capaz de dibujar comida que se vea deliciosa, ser capaz de hacer dibujos con una atmósfera suave en tonos tierra, ser bueno con fondos densos y ser rápido dibujando. Soy bueno con los animales y muchas otras cosas.

Lo que creo que se me da bien es poder dibujar chicos y chicas poco guays que se portan mal. Un amigo mío que mira mis dibujos me dice que parece fácil relacionarse con las personas que dibujo porque no parecen intelectuales y son algo desagradables.

Incluso podrías llamarlos "ventajas".

Sin embargo, a veces lo que quiere la persona que mira tus pinturas puede no coincidir con lo que tú haces bien. Es más, a menudo se dice que una vez que una obra se convierte en producto, queda en manos de los valores del espectador.

Pensar en lo que se requiere en cada momento y ser consciente de cómo responder mejor a cada solicitud puede ser la clave para convertirse en un profesional de pleno derecho. Creo que mientras luchas por afrontar una situación así, naturalmente llegarás a comprender lo que eres capaz de hacer y lo que no puedes hacer actualmente, para qué estás capacitado y qué no debes excederte.

En tales circunstancias, el fracaso es una experiencia de aprendizaje. Cada vez que fracaso, pienso en por qué fallé. Para continuar con tu trabajo de la mejor manera posible, no necesitas perder tiempo culpándote a ti mismo ni a los demás, sino que usa tu mente y tus manos para aprovechar al máximo tus fracasos. Sobre todo, siento que estoy luchando contra mí mismo de ayer.

Y para los creadores, tener curiosidad es muy importante porque ayuda a superar estas carencias. De vez en cuando, puede ser una buena idea prestar atención a cosas que normalmente no te interesan. Es una buena idea mantener los oídos abiertos y recopilar sugerencias creativas que se encuentran dispersas a lo largo de su vida diaria.

parte 05

mueve el personaje

Aquí presentaremos los puntos que debes tener en cuenta al mover tu personaje.

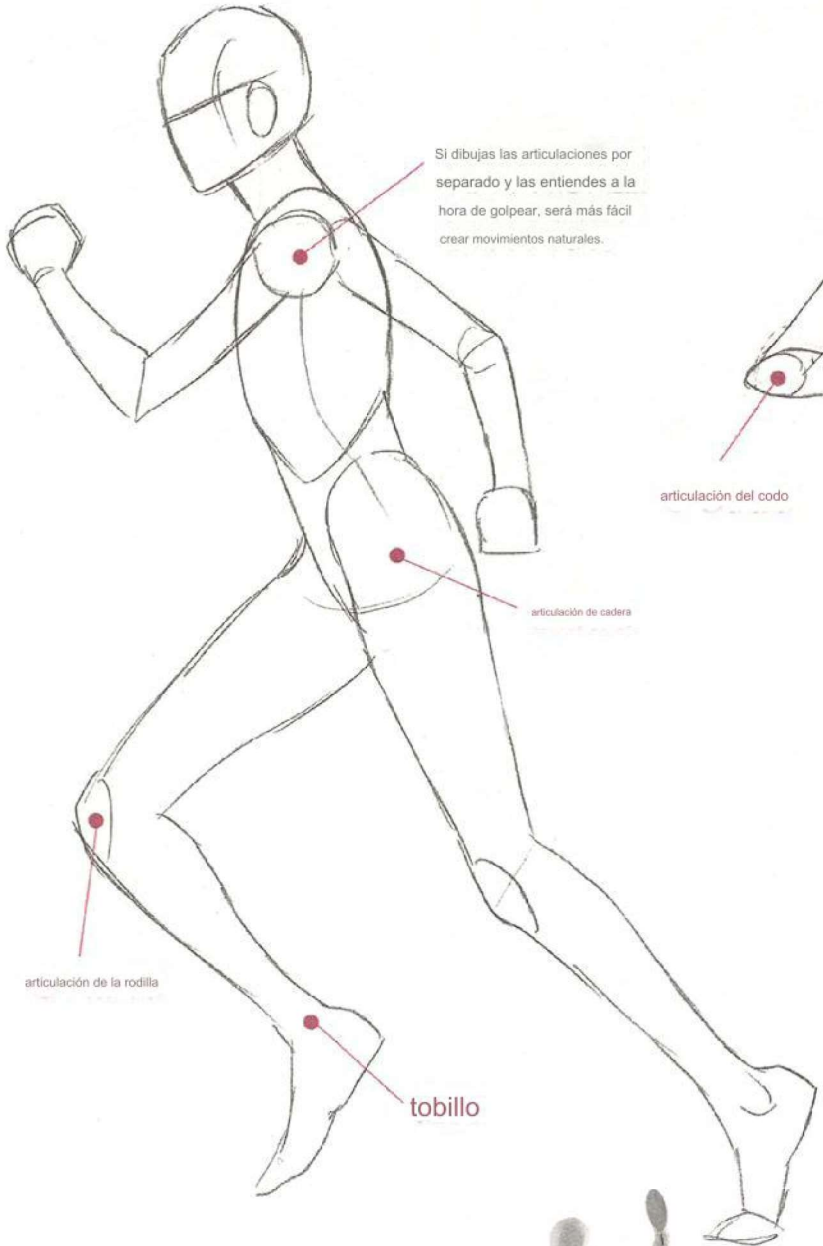
Crea una sensación de dinamismo dibujando articulaciones, expresiones faciales, líneas de efectos, onomatopeyas, etc.

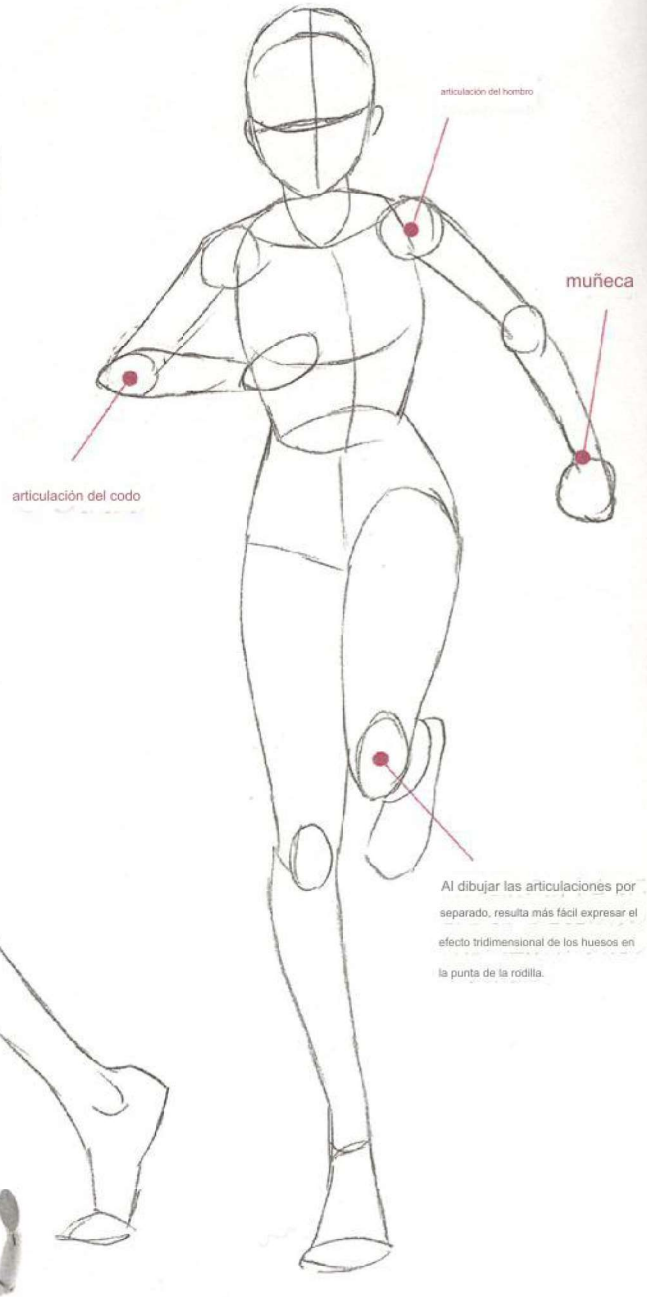
Puntos por empezar a moverse

Agreguemos algo de movimiento al personaje. Le enseñaremos consejos para dibujar imágenes dinámicas.

dibujo conjunto

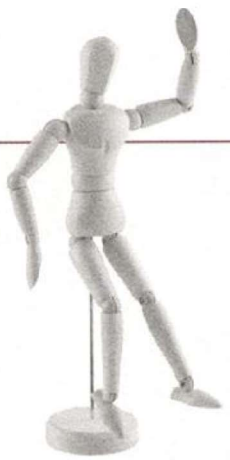
Es importante tener una sensación de movimiento e imaginar dónde están las articulaciones.





Visualiza con muñecos modelo.

Las muñecas modelo se pueden comprar en tiendas de artículos de arte. Es útil para dibujos manga porque permite comprender el movimiento de las articulaciones y dónde se ubican.



expresión facial

Una vez que haya recibido el golpe y haya descubierto la posición de las articulaciones, es hora de agregar expresiones faciales. Dibuja una expresión que sea apropiada para la situación.

Añade expresión al movimiento de carrera. Dibuja la cara según la situación que quieras dibujar. Agregar expresiones faciales crea carácter.

varias expresiones

en serio

Si es una escena tensa, dale a tu rostro una mirada seria. Puedes expresar la sensación de correr en un sprint mirando solo un punto.

Flotante

Suavizamos nuestras expresiones cuando sucede algo bueno, como cuando estamos enamorados. El movimiento se convierte en un ligero salto.

Perezoso

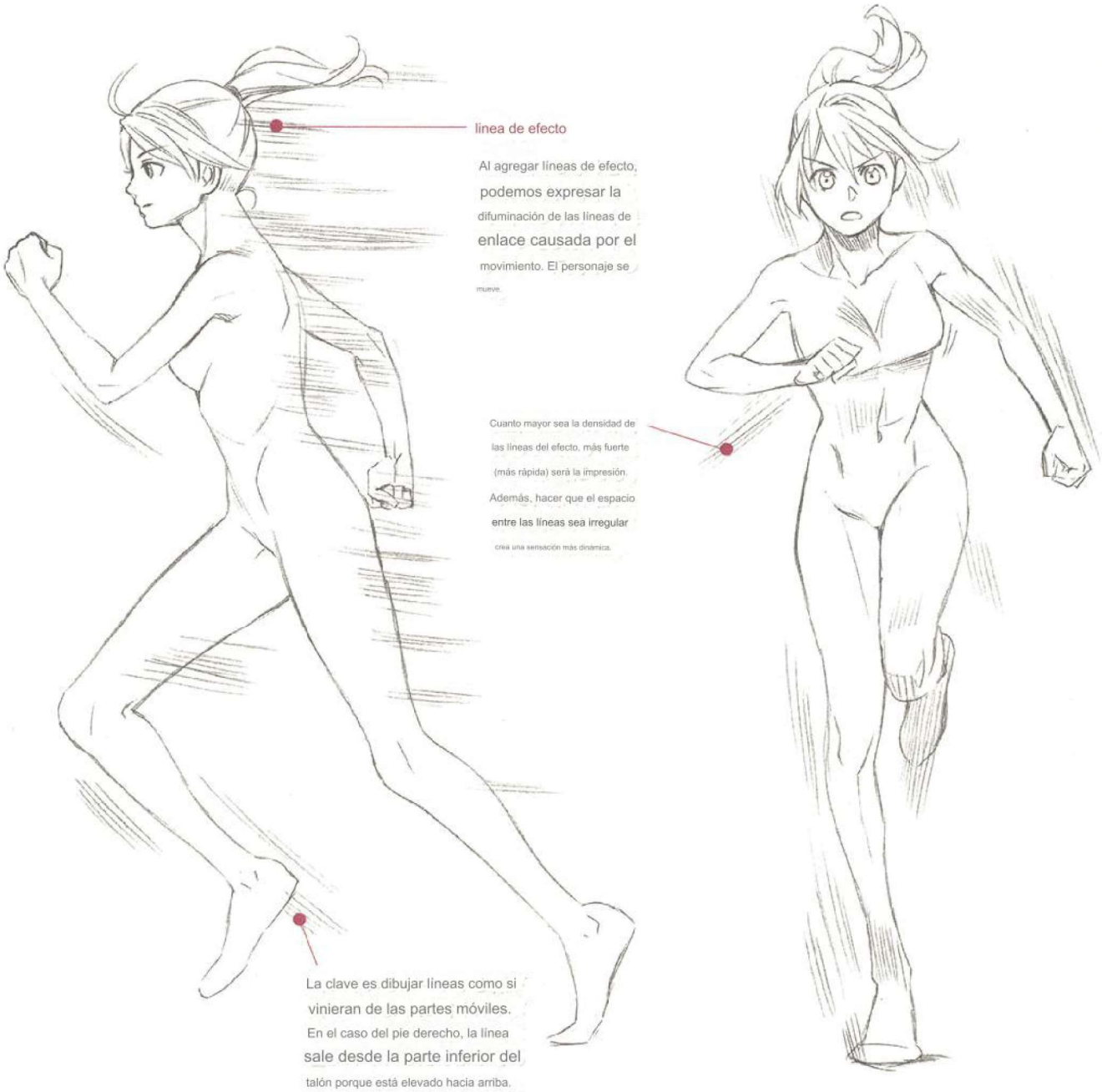
Se suele utilizar cuando tienes prisa y no tienes ganas de hacer algo. Sus ojos y boca han perdido fuerza y su estilo de correr también se ha debilitado.

Sobre la resistencia al viento

Si corres hacia la izquierda, puedes crear una expresión más rica dejando que tu cabello fluya en la dirección opuesta para representar la resistencia del viento. El sudor, como el cabello, fluye como si lo tiraran hacia la derecha.

linea de efecto

El personaje se mueve agregando líneas de efectos. Aprendamos a utilizarlos correctamente.



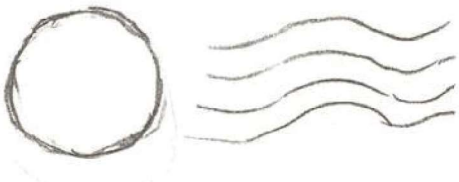
Tipo de línea de efecto

Aquí usaremos una pelota para expresar la diferencia de velocidad.

generalmente

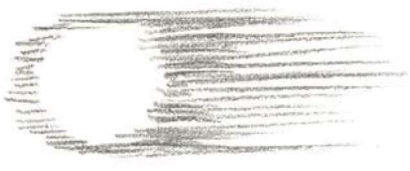
La velocidad a la que normalmente un joven lanza una pelota. No es ni rápido ni lento.

lento



La velocidad a la que un niño o una mujer lanza una pelota. Al utilizar una línea ondulada, puedes expresar una trayectoria lenta.

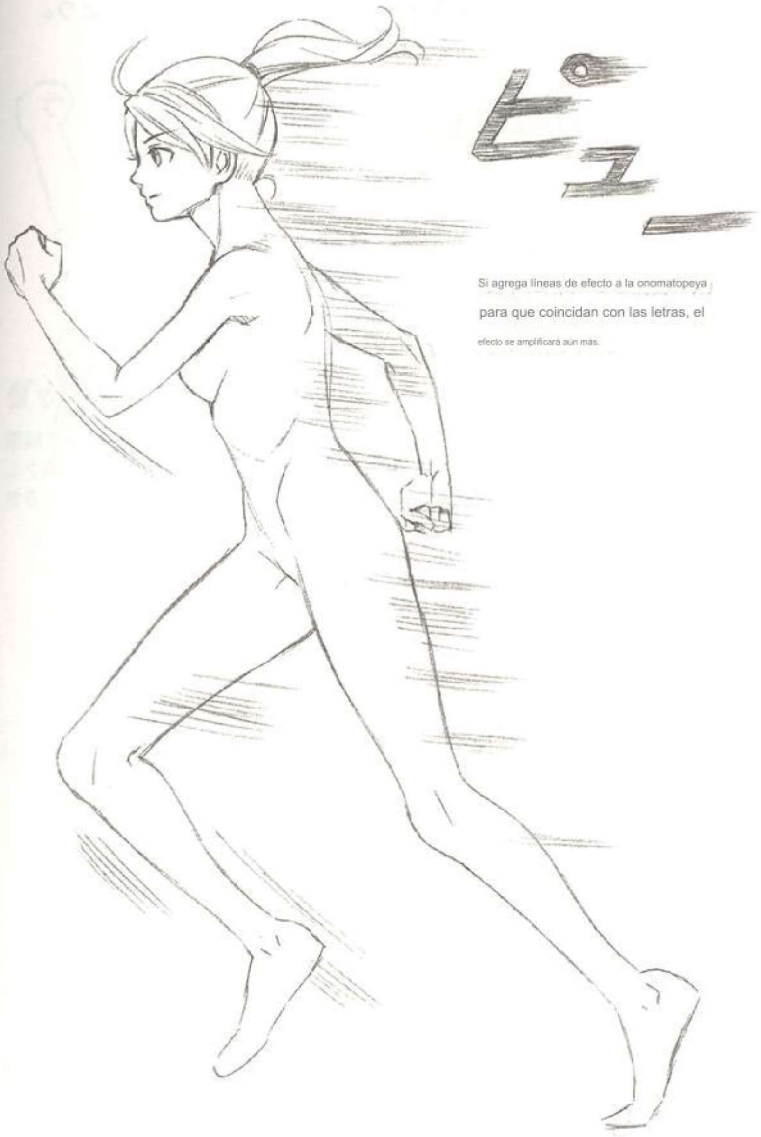
alta velocidad



La velocidad a la que un lanzador australiano lanza una pelota. Las líneas de efecto se dibujan de modo que cubran toda la esfera.

onomatopeya

El toque final es la onomatopeya. Puede ampliar su rango de expresión utilizando técnicas exclusivas de la expresión manga.



Si agrega líneas de efecto a la onomatopeya para que coincidan con las letras, el efecto se amplificará aún más.

Además de los dibujos lineales, existe otro método de onomatopeya llamado sólido negro. Úsalos dependiendo de la situación.

Tipos de onomatopeya

Aunque la ilustración sea la misma, la situación será diferente según la onomatopeya.

Efecto sorprendente. También se utiliza cuando te despiertas, como cuando te despiertas repentinamente del sueño.

Cuando de repente recuerdas algo. Las escenas que resaltan aún más la expresión facial son las mejores.

Tiene el efecto de sentir algo y rápidamente mirar hacia atrás. También tiene un efecto aterrador.

Tiene el efecto de esquivar rápidamente. Es más eficaz cuando se combina con otras líneas de efecto.

Acciones usando líneas de efectos

Usa líneas de efectos para agregar impulso a tu personaje. Siente el efecto de las notas cómicas haciendo referencia a los personajes deformados.

Tipo de línea de efecto

Veamos los efectos de las líneas de efectos basadas en movimientos de correr, saltar, cortar y lanzar.

Correr

Dibujé varias piernas para que pareciera que corría rápido. Está bien si los brazos están echados hacia atrás y el personaje está ligeramente suspendido en el aire.

saltar

Aprieta los puños y salta con fuerza. Aunque en realidad no salta tan lejos, al usar sus piernas como línea de efecto y colocar un símbolo cómico en el suelo, su impulso aumenta.

cortar

Una escena de corte con una espada afilada. Si dibuja el objeto cortado como si lo estuvieran tirando cuando levanta el brazo, dará una impresión nítida.

tirar

Una escena en la que alguien está tirando algo en un desastre. En lugar de utilizar las líneas de efecto de manera uniforme, cambiar la densidad y la longitud de las líneas crea una sensación irregular.

Variaciones de líneas de efectos

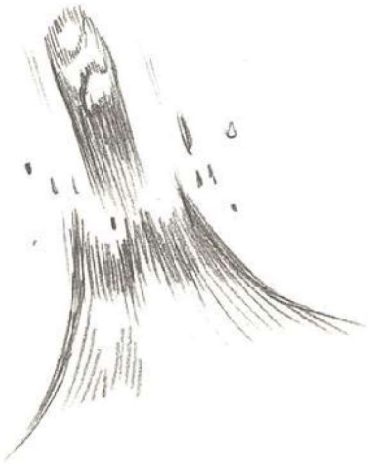
Aquí introduciremos variaciones de líneas de efectos que están relacionadas con el movimiento del personaje.

estrellarse

Esta línea de efecto se utiliza a menudo cuando tienes prisa, como cuando llegas tarde a algo. La parte inferior del cuerpo tiene forma de "no" para que las piernas parezcan más rápidas.

explosión

Sale humo. Utilizado para escenas de explosiones, etc. Al agregar líneas al humo, también puedes crear el efecto de algo que se dispersa.



descubrimiento

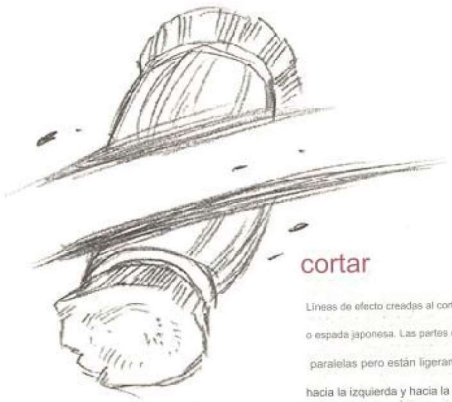
Una escena en la que una bola rápida atraviesa la red. La clave es dibujar la red rota para que parezca irregular.

mella

Una línea de efecto que abolla el área donde algo es golpeado por algo arrojado. En el momento del impacto, puedes crear una abolladura dibujando una línea que sea ligeramente más redonda que una línea recta.

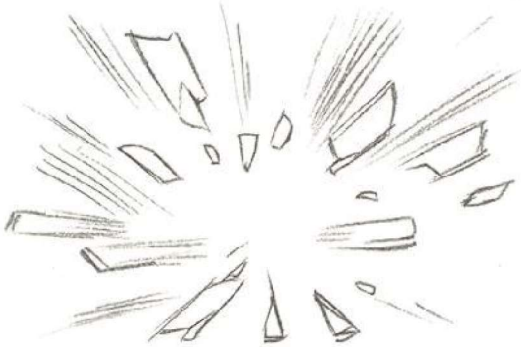
agitar

El perro mueve la cola alegremente. En realidad, no se trata sólo de movimiento vertical, sino que basta con dibujar unas 3 colas verticalmente.



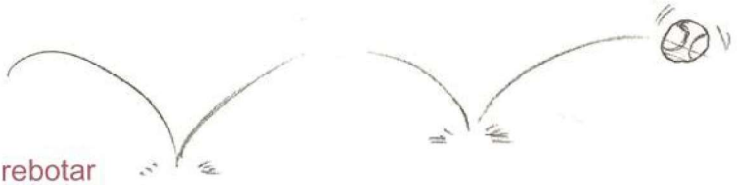
cortar

Líneas de efecto creadas al cortar con una espada o espada japonesa. Las partes divididas permanecen paralelas pero están ligeramente desplazadas hacia la izquierda y hacia la derecha. Dibujemos hasta los detalles más pequeños.



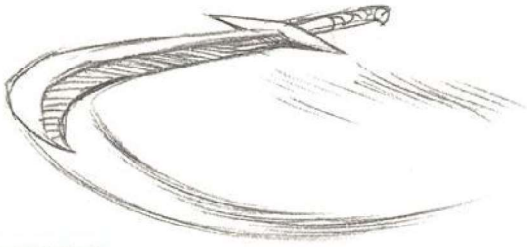
romper

Se ha caído una taza, vaso, etc. y los pedazos vuelan. La clave es dibujar fragmentos en todas direcciones y agregar líneas de efectos.



rebotar

La línea de efecto en la que la pelota rebota. La línea muestra cómo rebotó la pelota. El punto de aterrizaje también se dibuja con una línea de efecto.



trayectoria de la espada

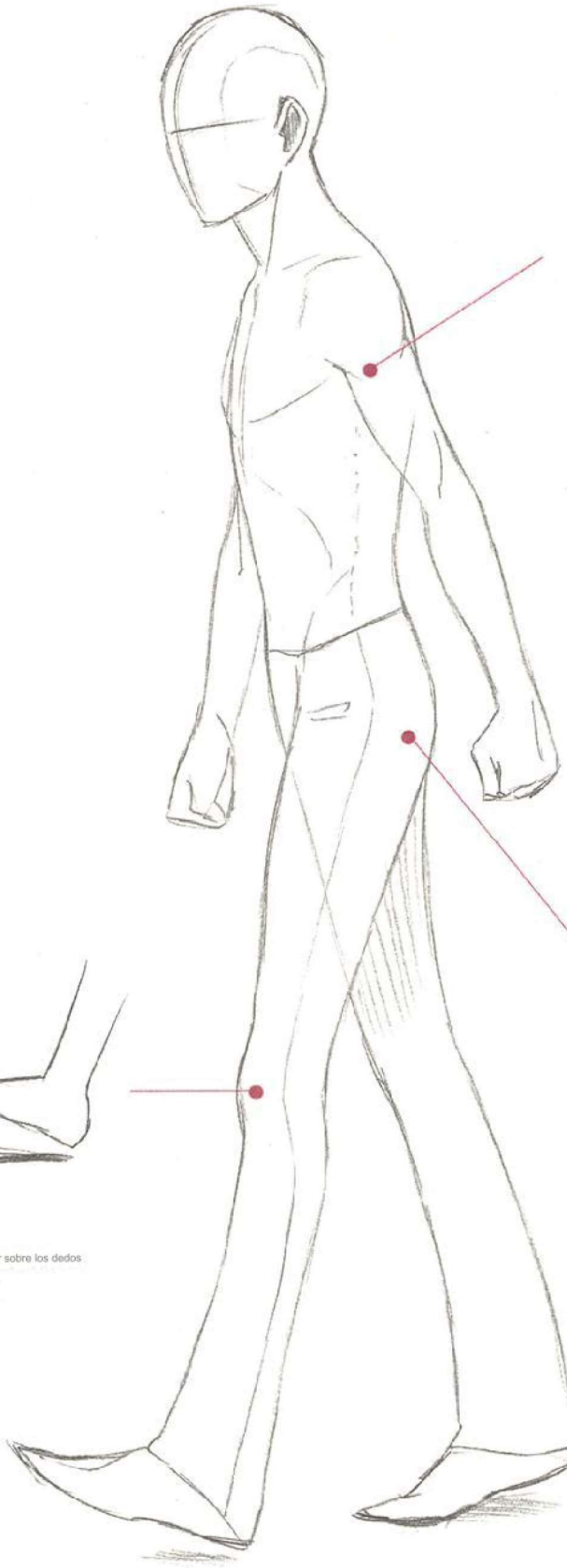
La trayectoria al blandir una espada. Si la trayectoria de la espada está representada por una línea de efecto, La nitidez y la sensación de velocidad aumentan. Dibuja la punta de la línea del efecto delgada.

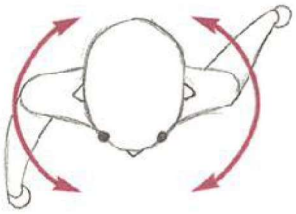
Cómo dibujar por acción

Realiza diversos movimientos como caminar, correr y saltar. Aquí introduciremos las características de cada operación.

caminar

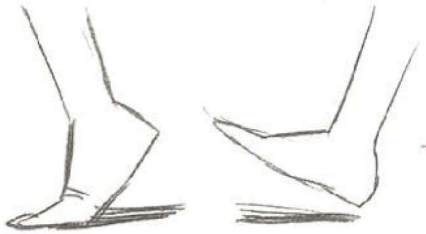
Uno de los movimientos básicos que realiza el ser humano es "caminar". Recordemos las características.





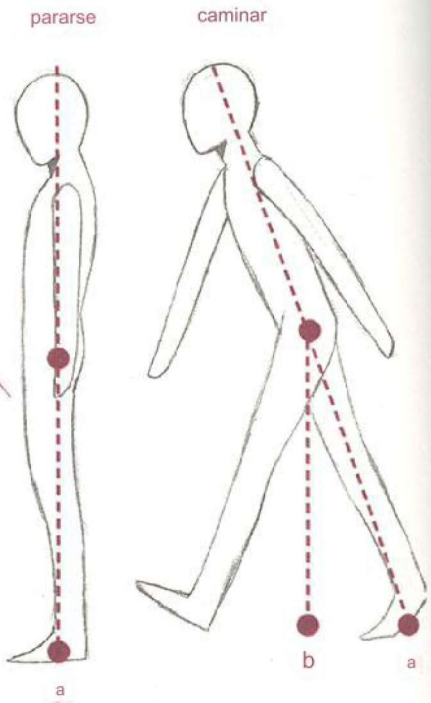
balanceo del brazo

Los brazos no se balancean paralelos hacia adelante y hacia atrás, sino que se mueven en pequeños círculos en el exterior del cuerpo.



forma del pie

Básicamente, cuando pateas el suelo, debes aterrizar sobre los dedos de los pies y sobre el talón.



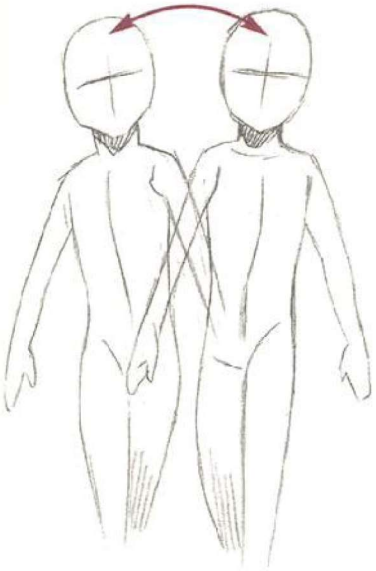
centro de gravedad

Al caminar hacia adelante, el centro de gravedad del cuerpo se mueve de a a b. Por lo tanto, su cuerpo está ligeramente hacia adelante en comparación con cuando está parado en ángulo.

Cómo caminar por grupo de edad

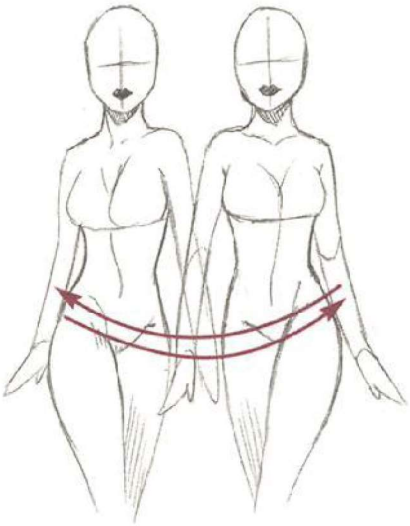
Los niños, las mujeres y los ancianos tienen cada uno su propia forma de caminar.

niño



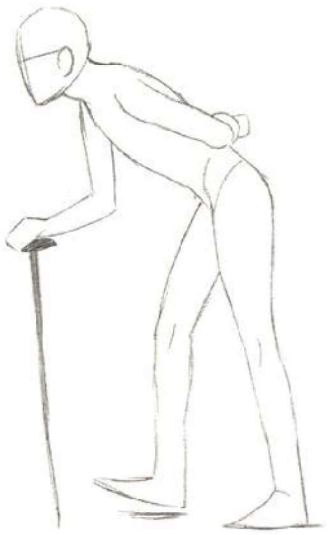
La cabeza de los niños es pesada, por lo que su cuerpo tiende a balancearse de un lado a otro mientras caminan.

mujer



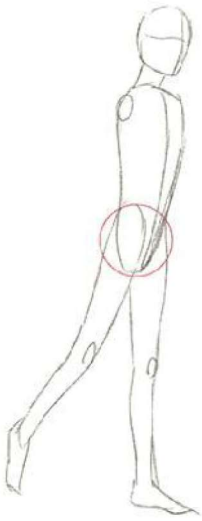
Las mujeres tienen caderas grandes, por lo que las mueven de lado a lado mientras caminan.

anciano



Las personas mayores que se doblan por la cintura o utilizan un bastón se mueven únicamente con las piernas, sin utilizar los brazos.

proceso de dibujo

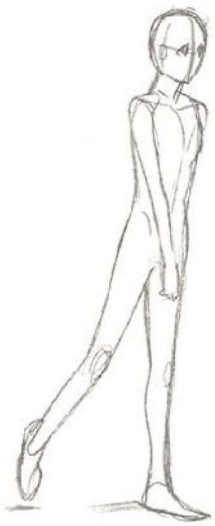


1.

Inclina tu centro de gravedad hacia adelante y recibe un golpe. Dibuja con tu centro de gravedad en una pierna.

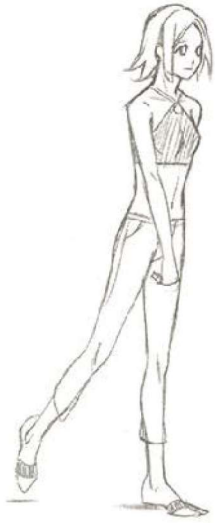
2.

Dibuja ambos brazos. Dado que su centro de gravedad está en su pie izquierdo, su brazo derecho estará frente a usted.



3.

Dibuja las sombras a tus pies y los detalles de tu cuerpo.



Cuatro.

Completa dibujando las partes del rostro y la ropa.

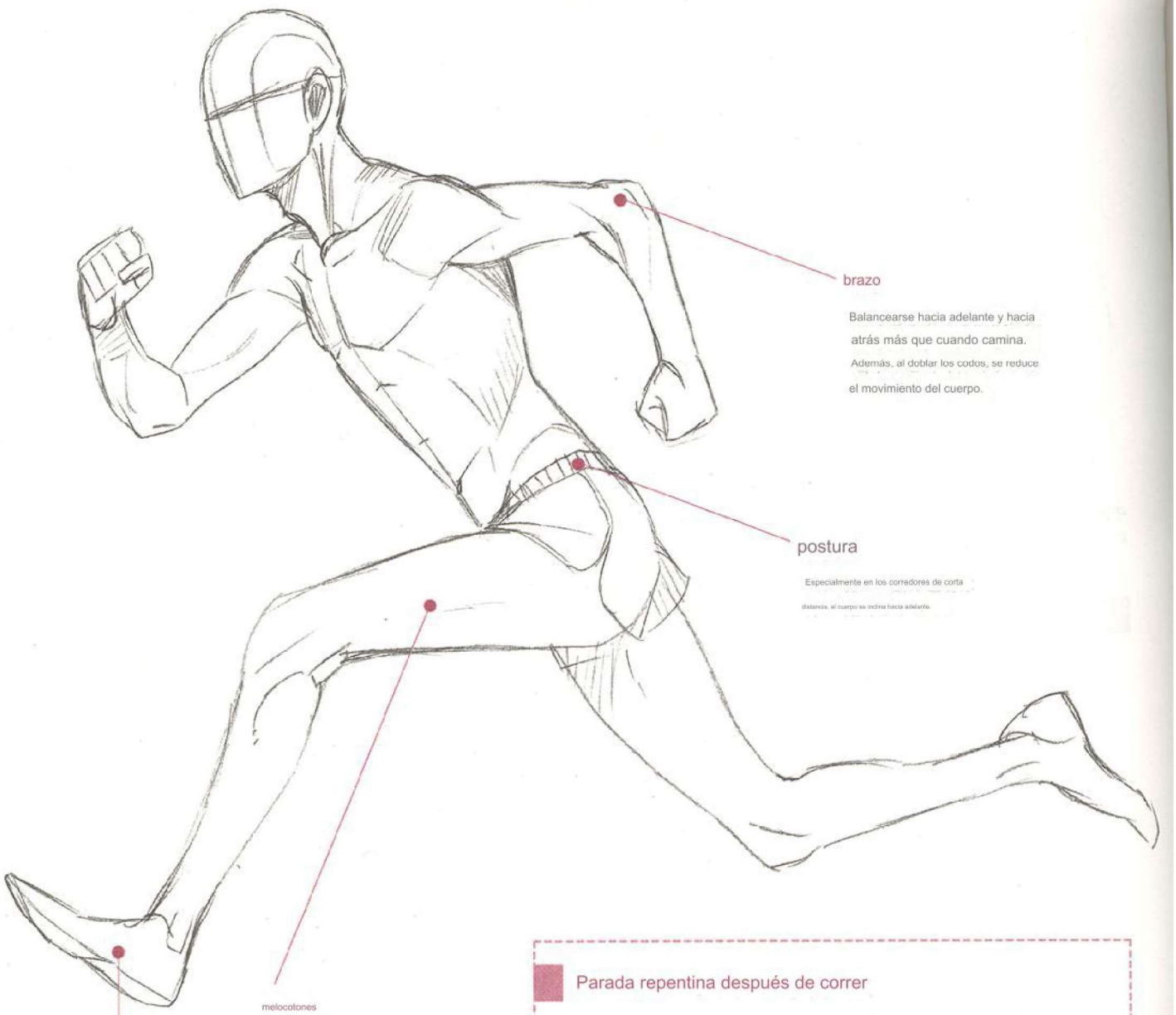
vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ☐ ¿Está inclinado su centro de gravedad?
- ☐ ¿Dibujaste la sombra a tus pies?
- ☐ ¿Está tu brazo derecho frente a ti?

Correr

Al correr, el centro de gravedad se inclina aún más hacia adelante que al caminar.



brazo

Balancearse hacia adelante y hacia atrás más que cuando camina. Además, al doblar los codos, se reduce el movimiento del cuerpo.

postura

Especialmente en los corredores de corta distancia, el cuerpo se inclina hacia adelante.

melocotones

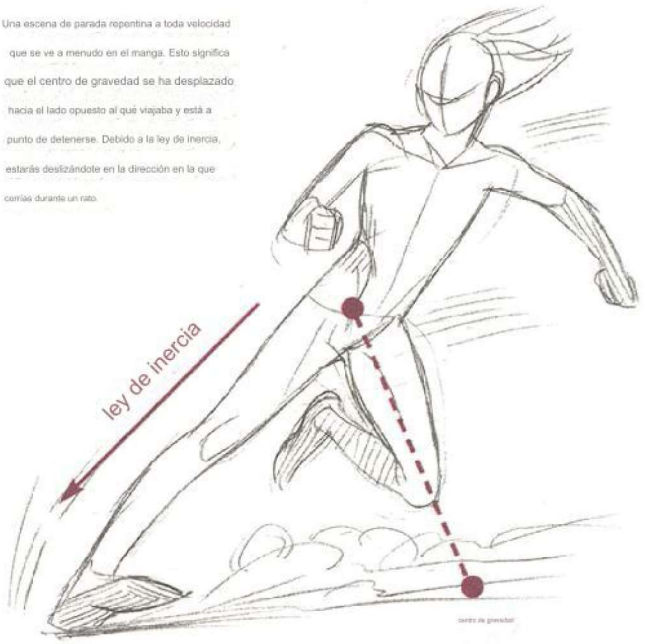
Debido a que los muslos están levantados, la zancada se vuelve más larga. Dibuja el pie trasero pateando el suelo, asegurándote de que esté pateando con fuerza.

pies

A medida que intentas caminar más y más hacia adelante, tu zancada se vuelve más larga y el talón sobresale frente a ti, lo que hace que el pie se doble.

Parada repentina después de correr

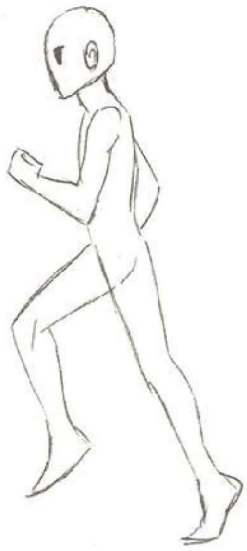
Una escena de parada repentina a toda velocidad que se ve a menudo en el manga. Esto significa que el centro de gravedad se ha desplazado hacia el lado opuesto al que viajaba y está a punto de detenerse. Debido a la ley de inercia, estarás deslizándote en la dirección en la que corrías durante un rato.



Diferencia en el estilo de correr

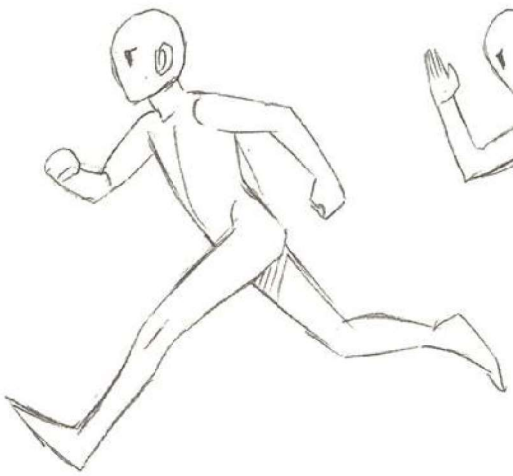
Presentamos las diferencias entre trotar, correr y correr a toda velocidad.

correr



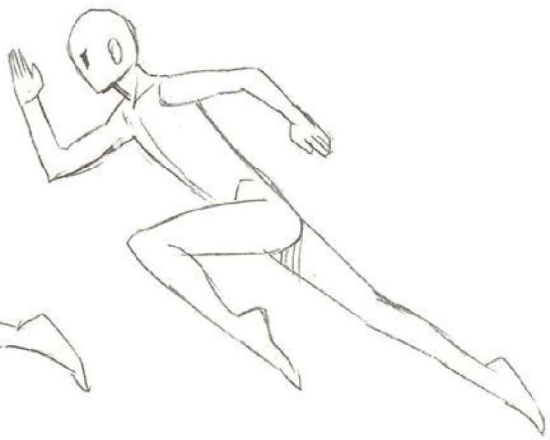
Se siente como si estuviera rebotando hacia arriba y hacia abajo en lugar de avanzar. El movimiento del brazo es pequeño.

correr



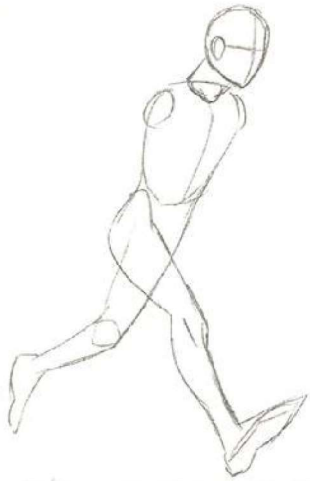
Cuando un hombre adulto corre normalmente, su paso se siente relajado.

estrellarse

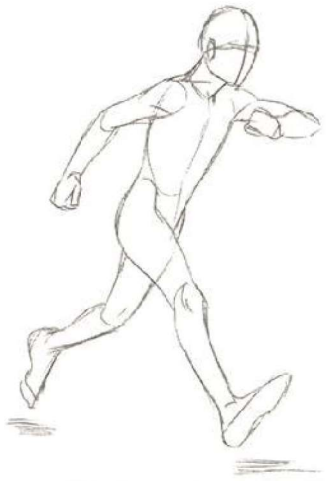


Los atletas reducen la resistencia del aire doblando la barbilla y moviendo las manos hacia adelante y hacia atrás como espadas.

proceso de dibujo



1.En ese momento tus pies no tocan el suelo.



2. Determine el equilibrio del brazo. Agrega una sombra a tus pies.

Elimina daños del cabello y la ropa. 3. Muestra resistencia al viento dejando fluir las puntas de tu cabello.

4. Dibuja los detalles y completa.

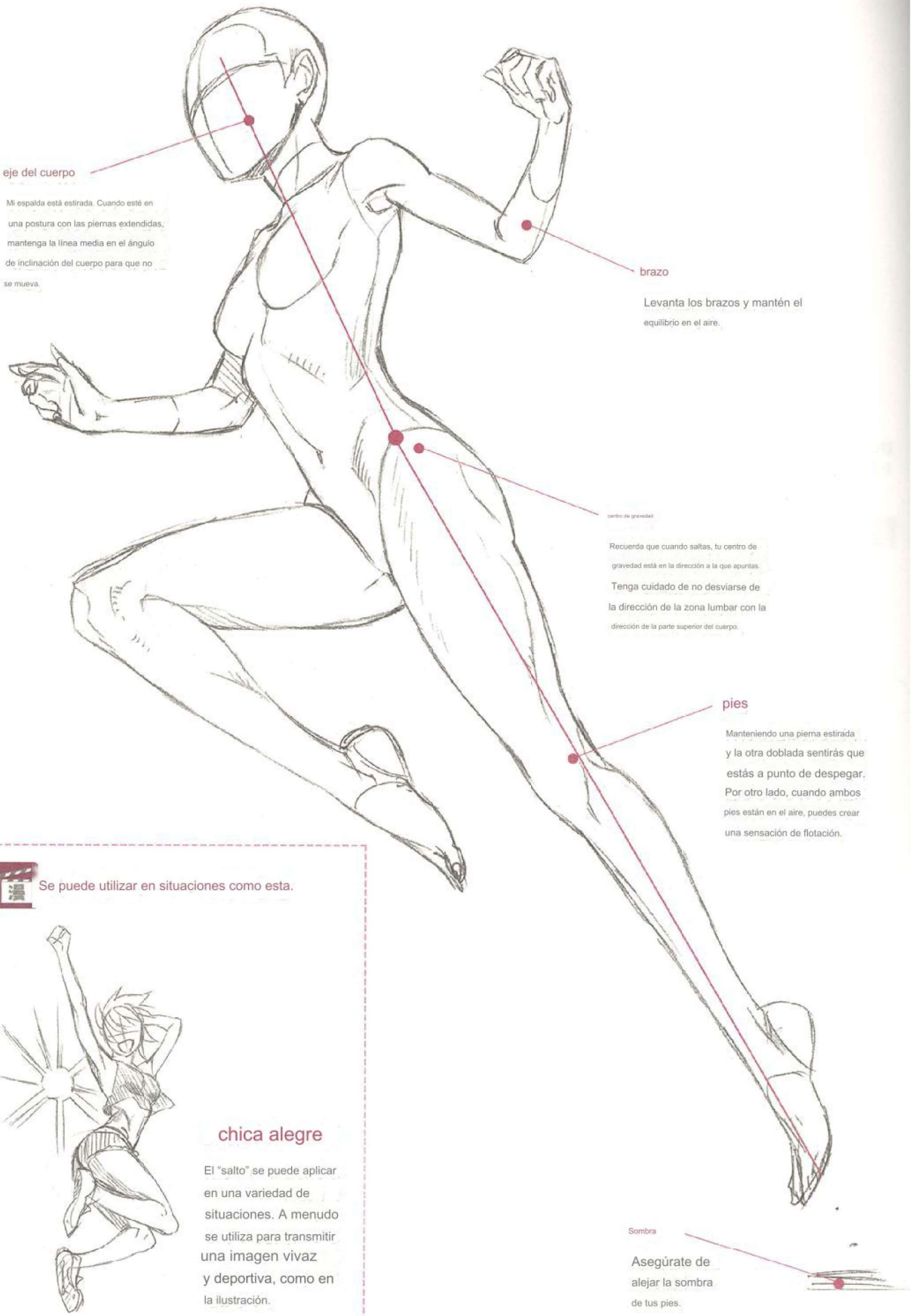
vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Tienes los pies en el aire?
- ¿Tu cuerpo está inclinado hacia adelante?
- ¿Expresaste resistencia al viento?

saltar

La clave para "saltar" es la sensación de dinamismo. Utilice ángulos de inclinación para crear el espacio y expresar claramente las sombras en el suelo.



eje del cuerpo

Mi espalda está estirada. Cuando esté en una postura con las piernas extendidas, mantenga la línea media en el ángulo de inclinación del cuerpo para que no se mueva.

brazo

Levanta los brazos y mantén el equilibrio en el aire.

centro de gravedad

Recuerda que cuando saltas, tu centro de gravedad está en la dirección a la que apuntas. Tenga cuidado de no desviarse de la dirección de la zona lumbar con la dirección de la parte superior del cuerpo.

pies

Manteniendo una pierna estirada y la otra doblada sentirás que estás a punto de despegar. Por otro lado, cuando ambos pies están en el aire, puedes crear una sensación de flotación.

Sombra

Asegúrate de alejar la sombra de tus pies.

Se puede utilizar en situaciones como esta.

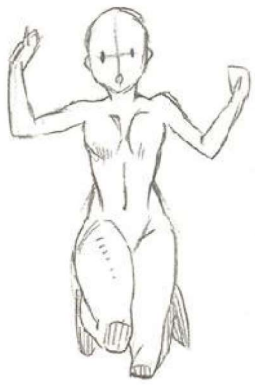
chica alegre

El "salto" se puede aplicar en una variedad de situaciones. A menudo se utiliza para transmitir una imagen vivaz y deportiva, como en la ilustración.

tipo de salto

Introduciendo los tipos de saltos.

Directamente arriba



Levanta ambos brazos y llévalos apuntando hacia arriba. Dibujar con ambas rodillas dobladas da sensación de dinamismo.

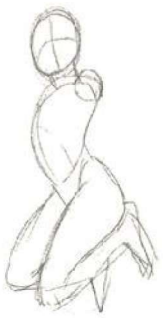
detrás

Salta hacia atrás. Tire de las caderas hacia atrás y desplace el centro de gravedad hacia atrás. La clave es estirar los dedos del pie que salta.

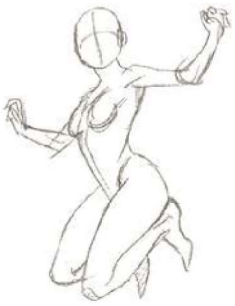
lejos

Saltar cuando hay una distancia. Muestra a una persona saltando usando sus brazos y piernas.

"El proceso de dibujar



1 Recibe el golpe en otras zonas además del brazo. Como no se aplica gravedad al torso, este se mueve libremente.



Para crear una sensación de movimiento, lo mejor es dibujar los brazos libremente.

El Dibujar cabello, etc. Porque está a punto de caer, 3. viento sopla desde abajo y se le eriza el pelo.

4. Dibuja los detalles y completa.

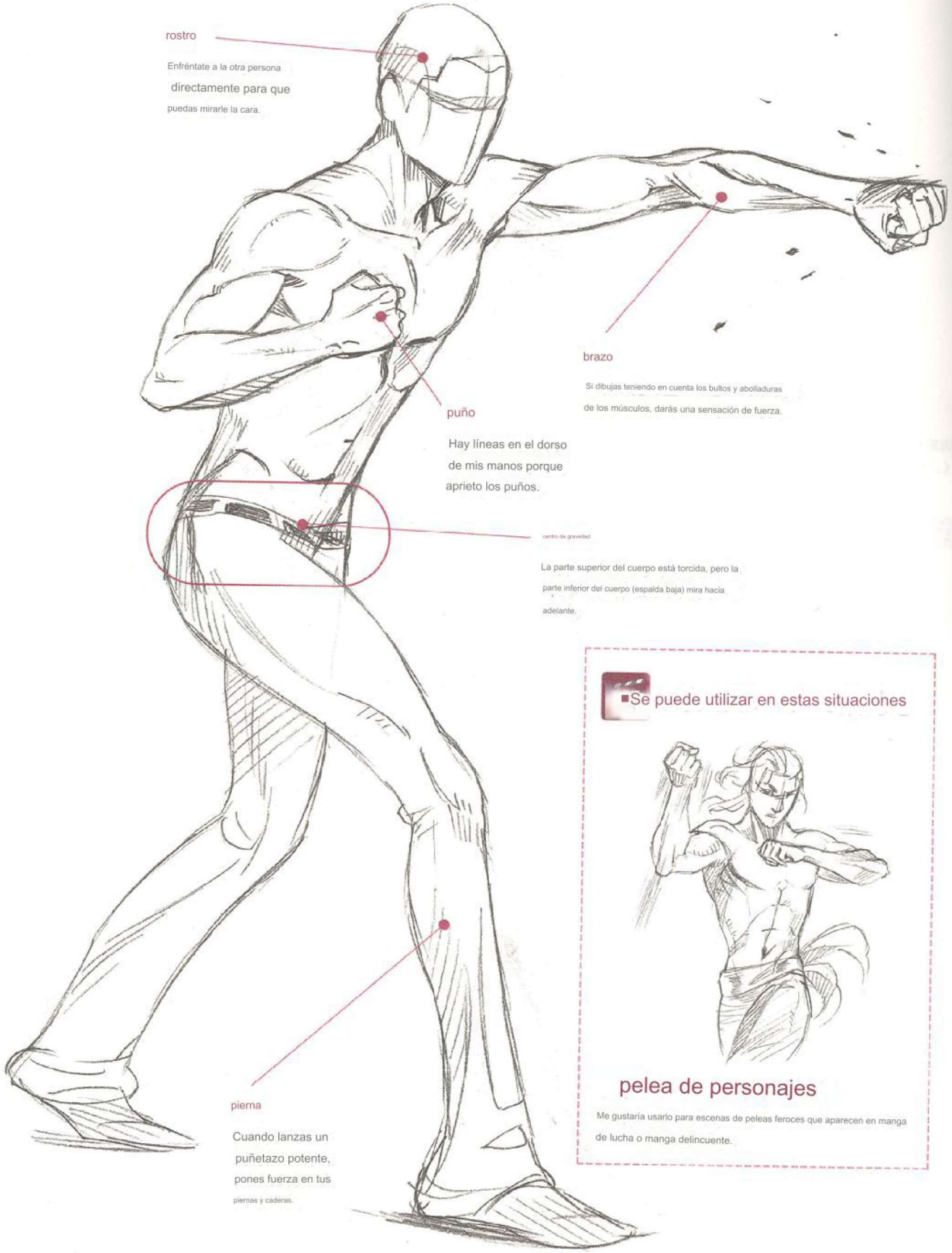
vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Tu cuerpo se está estirando?
- [ ] ¿Está la parte inferior de su cuerpo (espalda baja) mirando hacia adelante?
- [ ] ¿Pudiste expresar dinamismo con tu cabello?

puñetazo

Una pelea a puñetazos que se ve a menudo en escenas de lucha. Céntrate en los detalles y haz que destaque.



■Se puede utilizar en estas situaciones

pelea de personajes

Me gustaría usarlo para escenas de peleas feroces que aparecen en manga de lucha o manga delincuente.

Cómo expresar golpe

Hay varios tipos de golpes.

derecho

Un golpe clásico. En el momento del impacto, la muñeca estaba ligeramente doblada hacia la palma.

golpe rápido

No requiere tanto paso como un tiro recto y la parte superior del cuerpo tiende a levantarse. Agregar un símbolo de cómic aumenta la velocidad.

Golpe mortal

Si agrandas el puño y lo deformas más, parecerá más poderoso.

proceso de dibujo

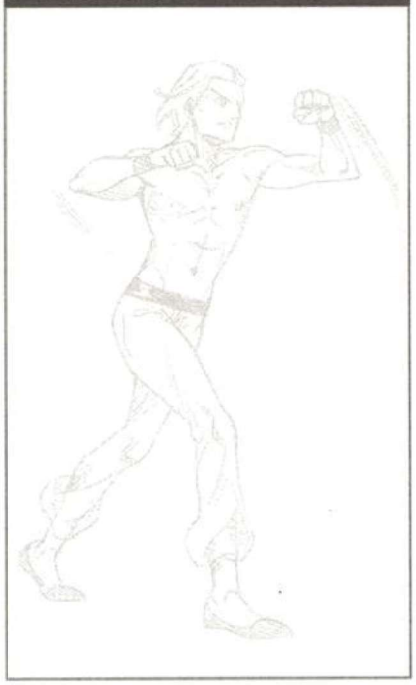
1 La mano es importante para golpear, así que dibújala empezando por alrededor del brazo. La dirección del cuerpo cambia según el brazo.

2 Dibuja la parte inferior del cuerpo. Dibuja tus pies como si los estuvieras empujando y apoya tu peso sobre tus puños.

Quita el golpe de tu cara y tus puños. 3. Debido a que el cuerpo gira, el brazo mira hacia usted.

4. Dibuja los detalles y completa.

vamos a dibujarlo



¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Tus brazos y tu cuerpo están desequilibrados?
- ¿Está la parte inferior de su cuerpo (espalda baja) mirando hacia adelante?
- ¿Está el puño apuntando en la dirección correcta?

patada

Al igual que los puñetazos, las patadas se utilizan en escenas de acción. Aprende patadas poderosas.

rostro

Pídales que miren en la dirección en la que están pateando. Tenga cuidado de no afrontarlo ya que el equilibrio será pobre.

eje del cuerpo

pierna

Así como una patada alta es más poderosa que una patada baja, doblar el tobillo en ángulo aumenta el impacto.

centro de gravedad

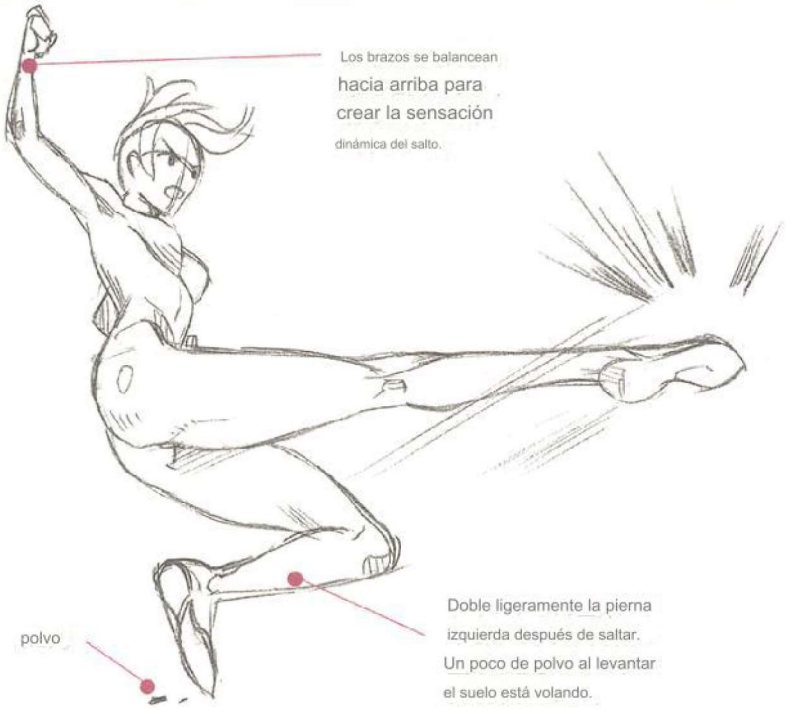
Debido a que una pierna está levantada, todo el peso recae sobre la pierna opuesta.

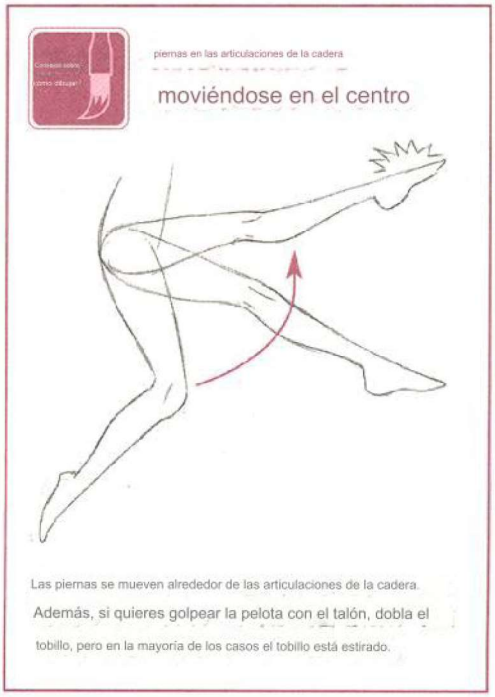
Se puede utilizar en situaciones como esta.

Una patada fuerte. En el momento en que el personaje está a punto de patear, se agrega una línea de efecto en la pierna que está a punto de patear para expresar la agudeza de la patada.

saltar + patear

Es un movimiento que combina dos movimientos: saltar y patear.





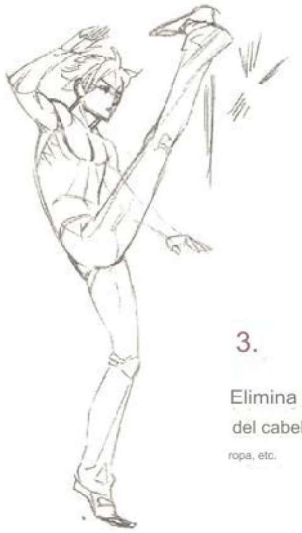
proceso de dibujo

1.

Retire el golpe de otras
zonas además del
brazo. Mantenga el equilibrio
doblando ligeramente
el cuerpo mientras
se mueven las piernas.

2.

Dibuja los brazos
para mantener el equilibrio
y dibuja las
líneas de efecto en las
áreas de golpe. Haz
que salte un poco.



3.

Elimina daños
del cabello,
ropa, etc.

Cuatro.

dibuja los detalles
Mira, está completo.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

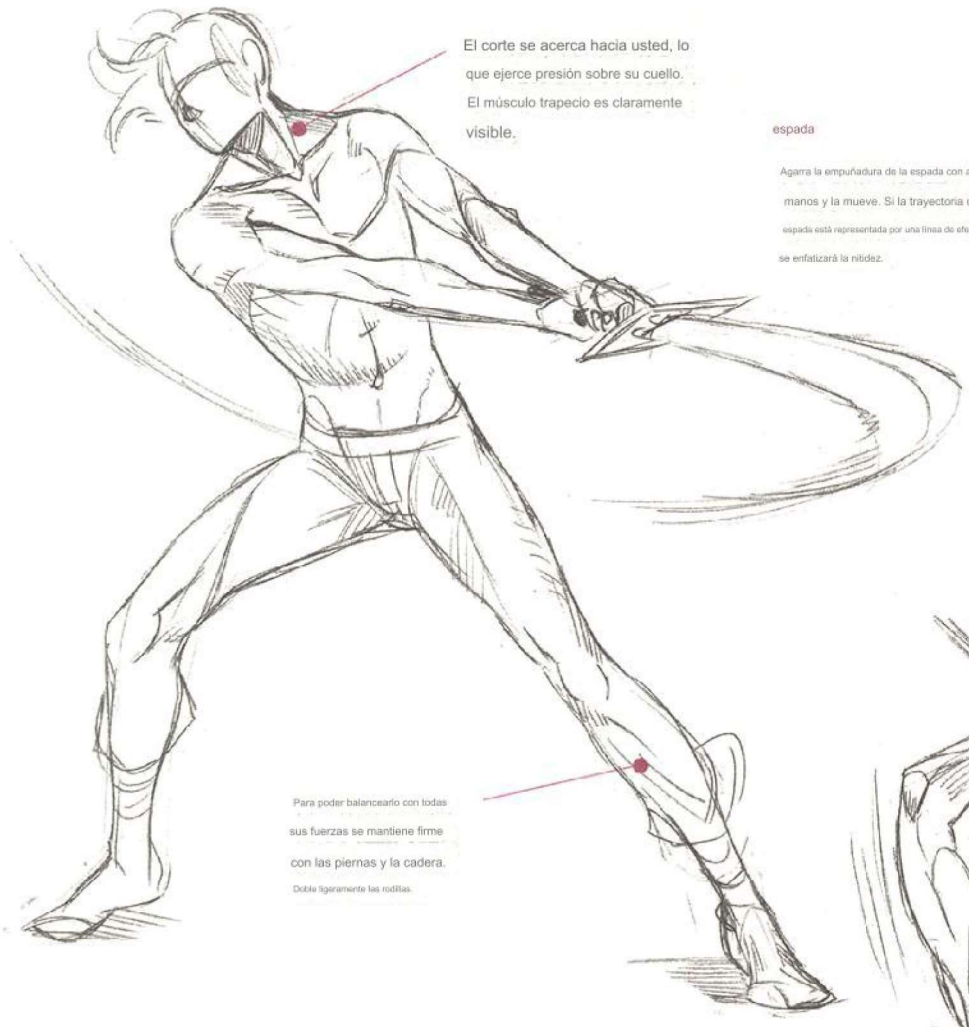
- ¿Tu cuerpo está ligeramente doblado?
- ¿El equilibrio general y los brazos son correctos?
- ¿Agregaste líneas de efectos?

Acciones usando herramientas

Introduciremos movimientos utilizando herramientas como armas y juegos de pelota. Recordemos las características del movimiento que son exclusivas de los objetos.

arma

Espadas, martillos, lanzas, etc. que suelen aparecer en el manga. Presentamos cómo funciona el arma.



El corte se acerca hacia usted, lo que ejerce presión sobre su cuello. El músculo trapecio es claramente visible.

espada

Agarra la empuñadura de la espada con ambas manos y la mueve. Si la trayectoria de la espada está representada por una línea de efecto, se enfatizará la nitidez.

Para poder balancearlo con todas sus fuerzas se mantiene firme con las piernas y la cadera. Doble ligeramente las rodillas.

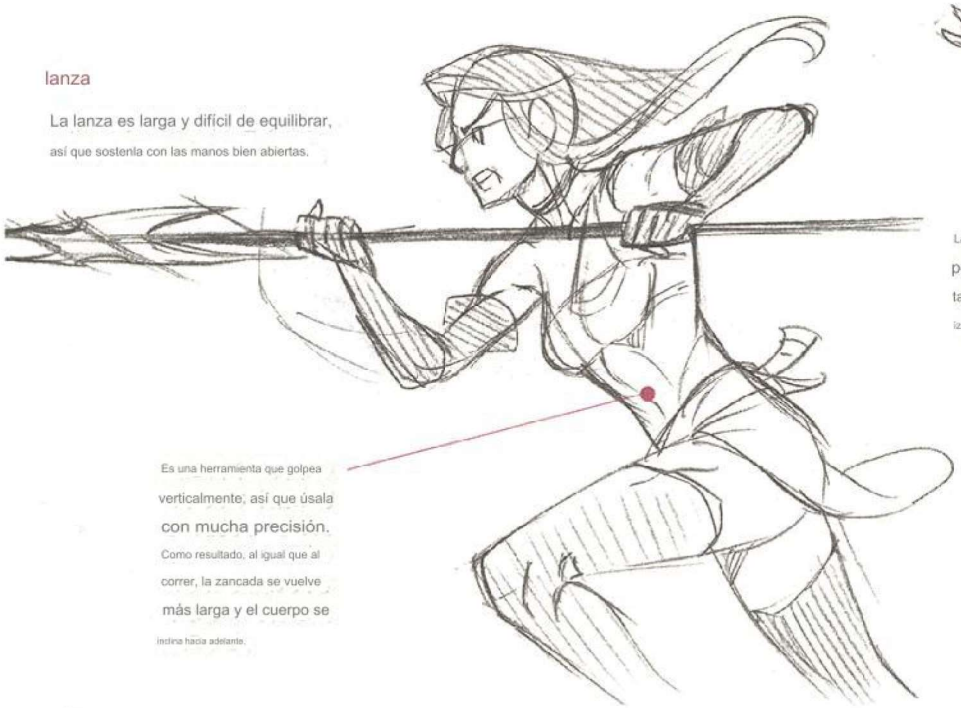
martillo

Al balancear el martillo con una mano, los músculos braquiales se abultan. Cuando lo levantas, el peso del martillo va hacia atrás, por lo que tu cuerpo se inclina hacia adelante para mantener el equilibrio.

La perspectiva se expresa por la diferencia de tamaño entre la mano izquierda y la derecha.

lanza

La lanza es larga y difícil de equilibrar, así que sostenla con las manos bien abiertas.



Es una herramienta que golpea verticalmente, así que úsala con mucha precisión. Como resultado, al igual que al correr, la zancada se vuelve más larga y el cuerpo se inclina hacia adelante.

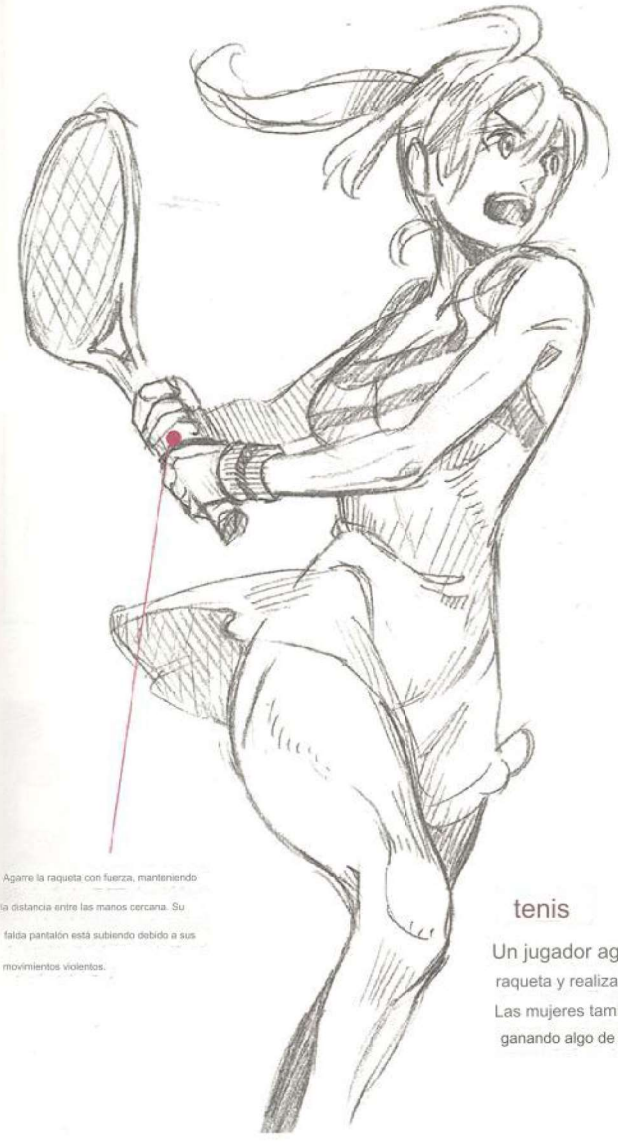
Hablando de deportes, es un juego de pelota que utiliza una pelota. Introducir los movimientos de los juegos de pelota típicos.

Su uniforme estaba ligeramente levantado por el viento, como si desafiara la gravedad.

fútbol

Una patada por encima de la cabeza que implica girar el cuerpo y disparar. En el momento del impacto, la pelota colapsa ligeramente.

Mantiene el equilibrio en el aire extendiendo los brazos.



Agarre la raqueta con fuerza, manteniendo la distancia entre las manos cercana. Su falda pantalón está subiendo debido a sus movimientos violentos.

tenis

Un jugador agarra su raqueta y realiza un smash. Las mujeres también están ganando algo de músculo.

Cuando levanto los brazos, mi uniforme ondea un poco hacia atrás.

béisbol

En el momento en que lanzas la pelota. El brazo que sostiene la pelota está extendido y el centro de gravedad está en un pie. Este es un gran swing que utiliza el cuello, los hombros y los brazos.

proceso de dibujo

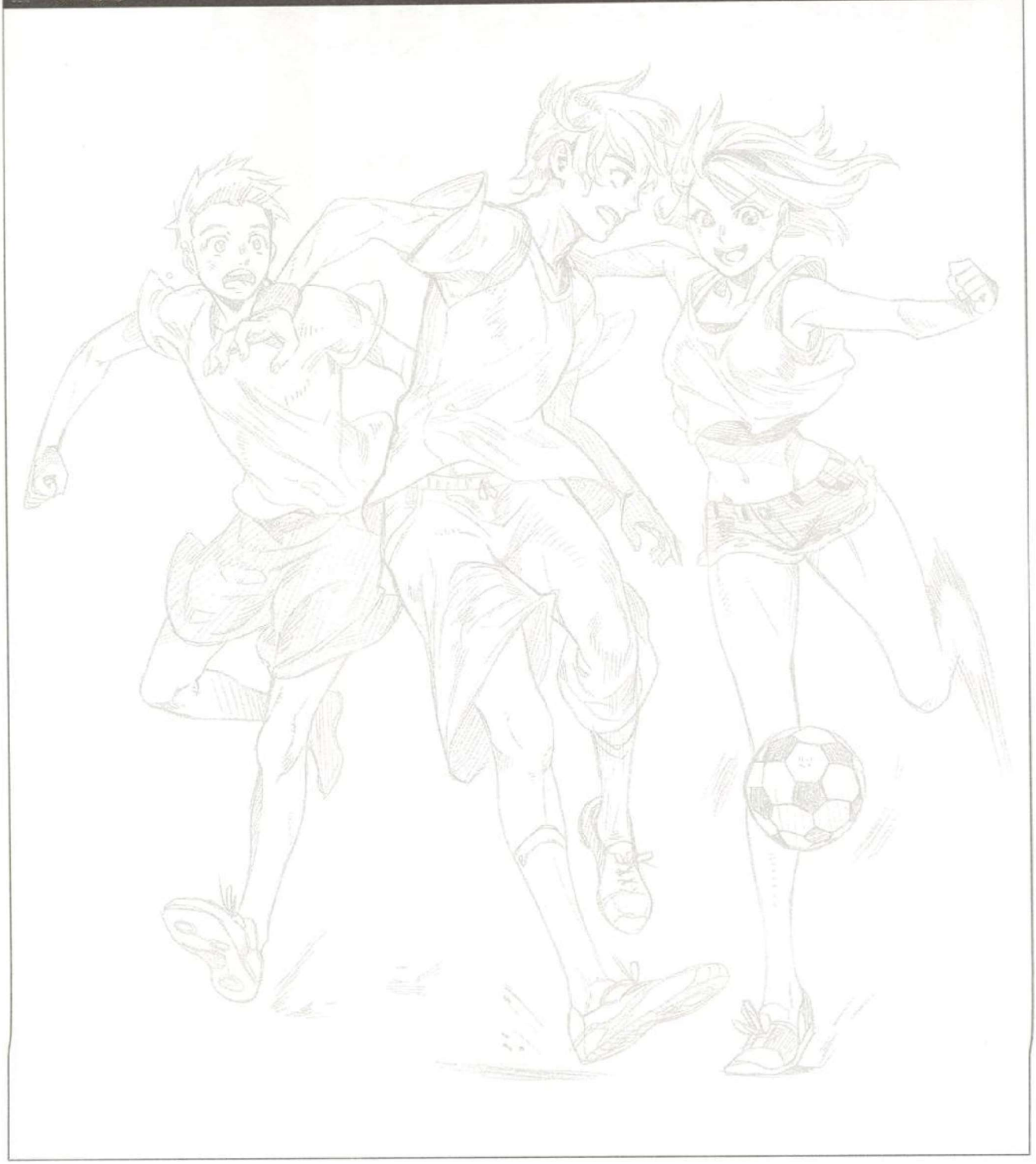
1. Empezando por la parte inferior del cuerpo, decide la dirección y el largo de la cabeza y de cada parte. Aún no he decidido la posición del brazo. Al dibujar dos o más personajes, trato de equilibrar el tamaño de sus rostros y su físico.

Añade un personaje en la parte de atrás. Incluso si la posición en el suelo es la misma, 2. Si se colocan uno al lado del otro, no se moverán. Cambie ligeramente su posición de pie.

Dibuja los movimientos de cada personaje. Dado que el entorno es para estudiantes de secundaria, mantendré los músculos al mínimo. También determina la posición de la pelota.

Dibuja detalles como rostros y ropa. 3. Crea una sensación de movimiento con el flujo de tu cabello y ropa. La pierna izquierda de la niña se balancea sobre la parte superior, así que conviértala en un símbolo cómico.

4. Dibuja más detalles y completa.



¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Quitaste la picadura de la parte inferior de tu cuerpo?
- [ ] ¿Está equilibrada la duración de cada parte?
- [ ] ¿Pudiste prestar atención a tu centro de gravedad?
- [ ] ¿Le agregaste movimiento a tu ropa?
- [ ] ¿Están los personajes físicamente equilibrados?

Infiltrándose en el lugar de trabajo de Fuha

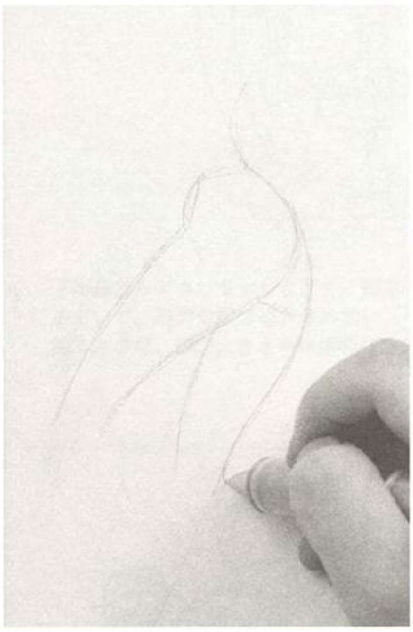
Parte 2: Imágenes dinámicas

El movimiento del cabello y la pose son importantes para resaltar el dinamismo del personaje. ¡Aceptemos el desafío de crear dibujos dinámicos haciendo referencia al método de dibujo de Fuuha!

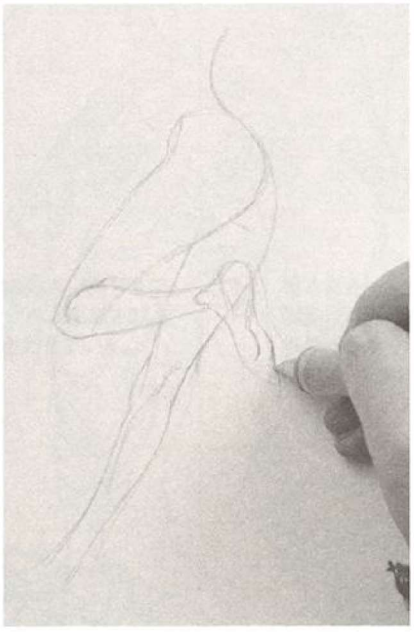
imagen dinámica

Al realizar dibujos dinámicos, asegúrese de tener en cuenta la postura de las piernas y las líneas del cuerpo. Dibuja en el orden de parte inferior del cuerpo → parte superior del cuerpo.

bruto

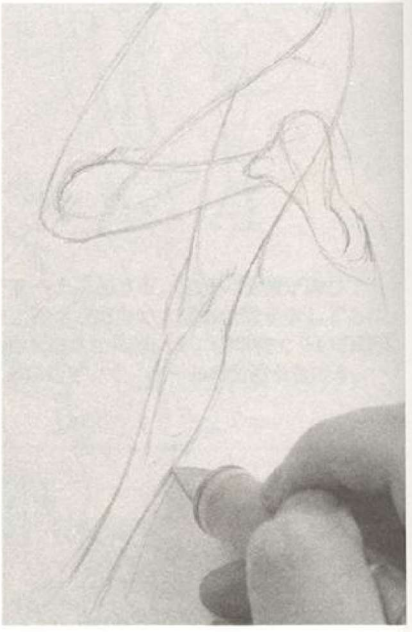


01 Comience a dibujar desde la parte inferior del cuerpo hasta las nalgas. Como es mujer, su trasero debe ser redondeado.



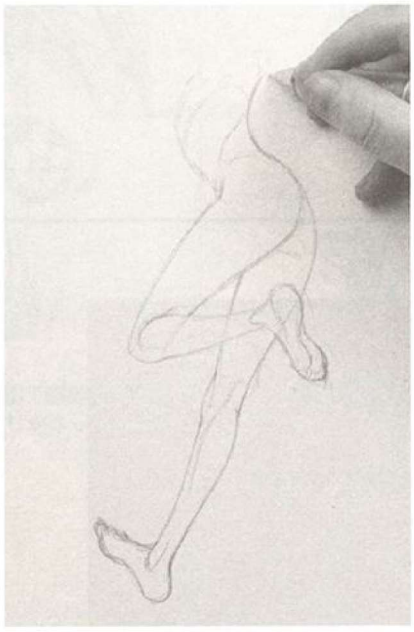
dobla

Dibuja debajo de las rodillas. La pierna izquierda se en 02 para darle más movimiento.

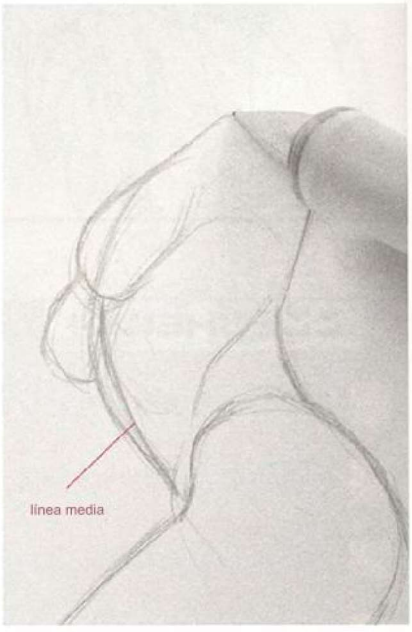


Dibuja el músculo sóleo. Saltar y aterrizar 03 Aquí se pone énfasis para expresar el punto donde la persona está a punto de aterrizar.

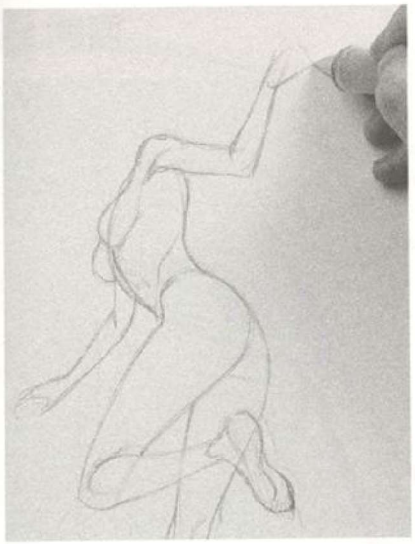
04 | Dibuja el pie derecho. Dibuja las yemas de los dedos como si apuntaran hacia atrás.



Dibuja la cintura. 05 Para dibujar con inclinación, dibuje las costillas de forma curva.

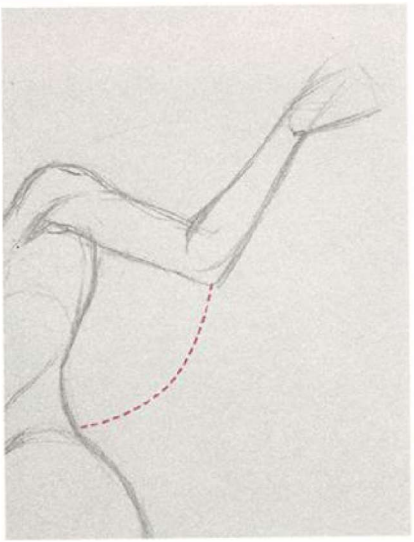


06 Inserta la línea media y dibuja la línea de tu cuerpo, luego coloca tu pecho sobre ella.

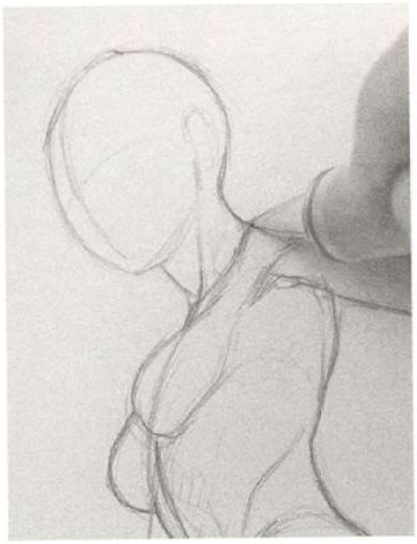


07 Dibuja los brazos y los hombros, luego dibuja los extremos de los codos. Tenga cuidado de no alargar demasiado los brazos, ya que esto afectará su equilibrio.

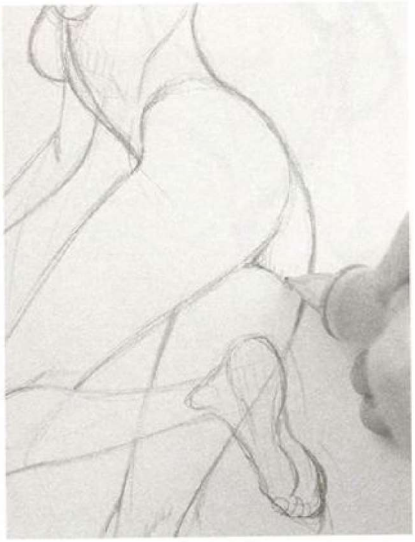
08 Levantar ligeramente la mano derecha da una sensación de dinamismo en lugar de bajarla.



09 Asegúrese de que el codo de su mano izquierda esté cerca de su cintura.



10palabras El cuello no debe ser demasiado largo ya que está inclinado. El tamaño de la cabeza también se vuelve ligeramente más pequeño.

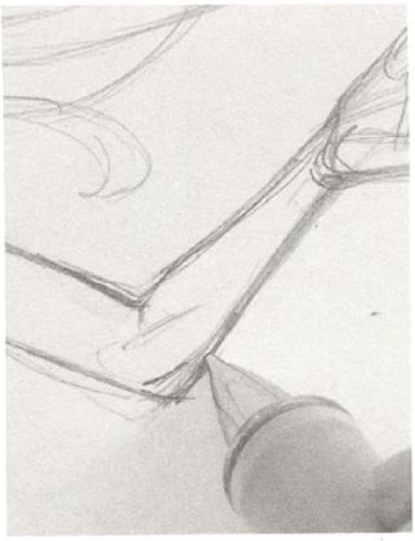


11 Agrega un poco de sombra a los glúteos para darle un efecto tridimensional.

12 Dibuja las partes del rostro, incluida la línea media, y agrega sombras al cuello.

13 Dibuja el cabello. Como imagina un salto → aterrizaje, da la sensación de ser arrastrado por el viento.

4/14 Dibuja los detalles del cabello. El verticilo no se puede ver debido al aori.

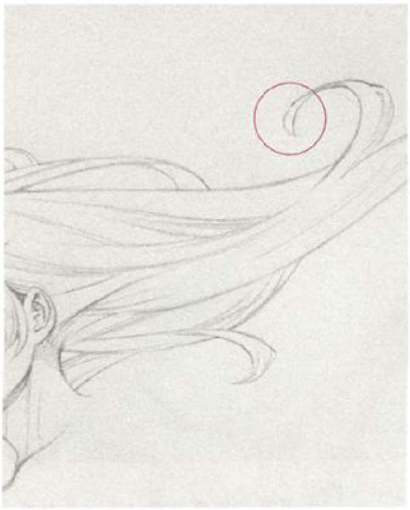


15 Dibuja los detalles del codo. Al dibujar, tenga en cuenta que la punta del codo esté ligeramente torcida.

16| Se completa el boceto de la imagen en movimiento.

Empieza a dibujar desde la cabeza. Agrega una sombra oscura debajo del mentón para lograr el ángulo de 17.

Si dibujas las líneas del cabello de manera uniforme, no habrá movimiento, así que dibújalas al azar para crear un flujo.



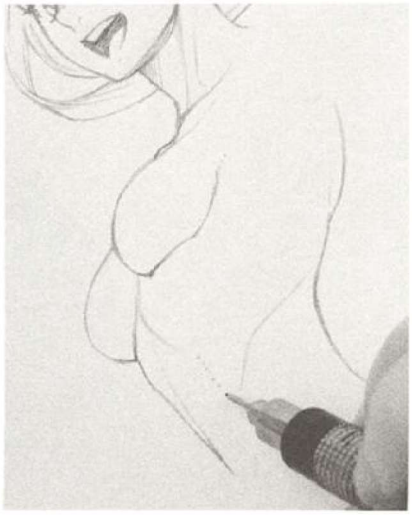
19 Las puntas del cabello deben arreglarse hasta cierto punto y dejarse jugar.

20 Dibuja las partes de la cara. Puedes colocar los reflejos en los ojos donde quieras.

21 Si la boca está demasiado hacia la izquierda, se perderá el equilibrio, así que llévala ligeramente hacia la izquierda.

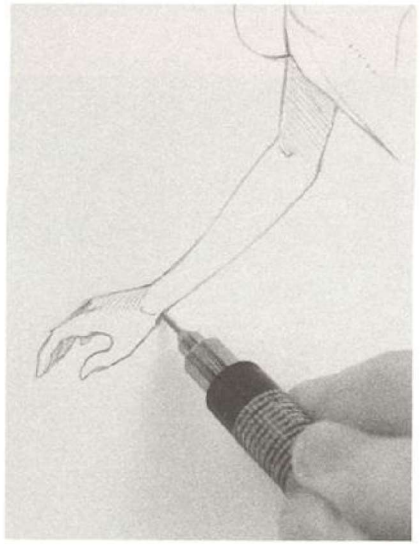
22 Dibuja la línea del cuerpo y coloca el cofre sobre ella.

23 Para expresar la redondez del cuerpo, dibuja de manera que puedas ver la forma de las costillas.

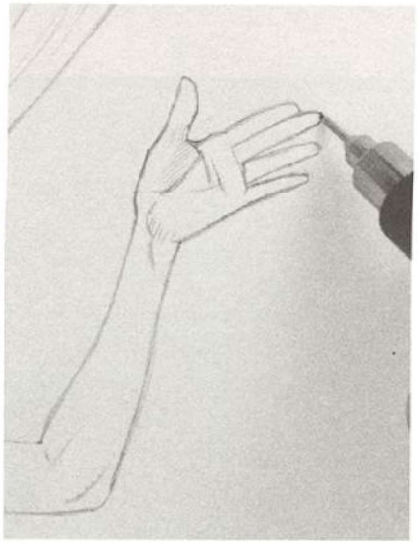


24 Meta un poco los músculos abdominales para crear una bonita línea corporal.

25 Traza los hombros, traza la línea del cuerpo y luego dibuja los brazos.

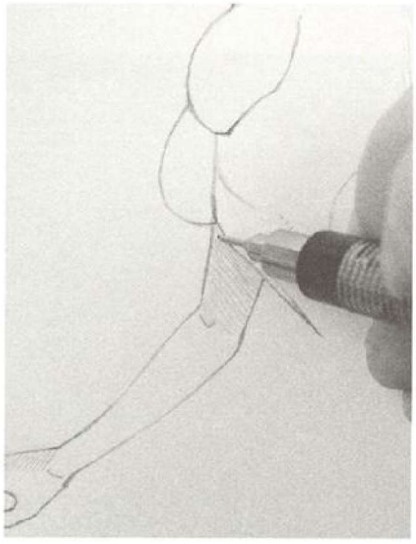


26 Dado que la muñeca derecha está en ángulo, el dorso de la mano está sombreado.



27 Dibuja la mano izquierda. La clave es dibujar con la longitud de tu dedo medio = ancho de tu palma como guía.

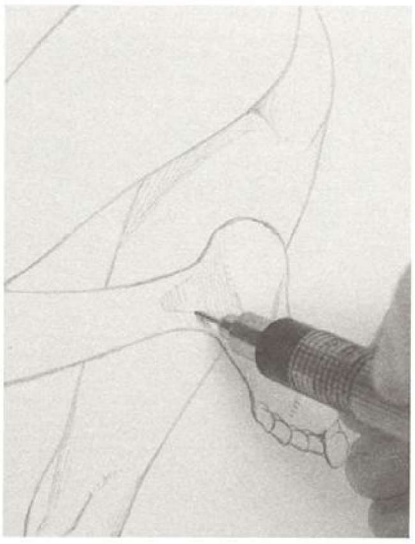
28 Hay un ligero espacio en el lado izquierdo, así que agregué una línea para darle un efecto tridimensional.



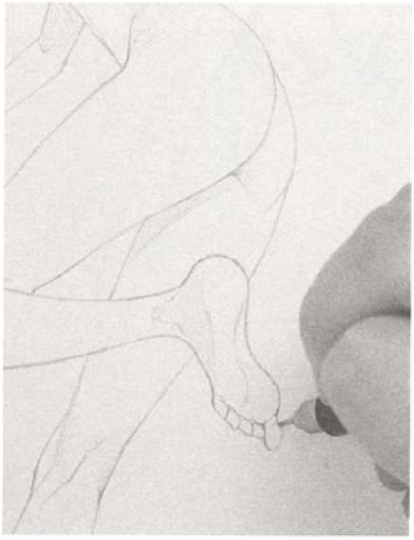
29 La mano derecha está atrás, por lo que la sombra del cuerpo aparece arriba.

30 Dibuja la parte inferior del cuerpo.

está Añade una línea en 31 a la rodilla izquierda, que doblada, para crear un efecto tridimensional.



32 Dibuja el tobillo agregando una línea de montaña.



33 Dibuja las puntas de los dedos de tus pies. Oscurece el contorno de la pierna en primer plano.

34 El área alrededor de la pelvis está en sombra porque el cuerpo está torcido y el brazo izquierdo cubre el cuerpo.

35

parte 06

Dibuja ropa, arrugas y personajes.

Al dibujar diferentes prendas,
puedes ampliar la variedad de personajes.
Comenzando con cómo dibujar arrugas, presentaremos cómo
dibujar varias prendas y cómo crear personajes.

Cómo dibujar arrugas

Presentaremos consejos para dibujar bien las arrugas, desde las técnicas básicas hasta las avanzadas.

Mecanismo de arrugas

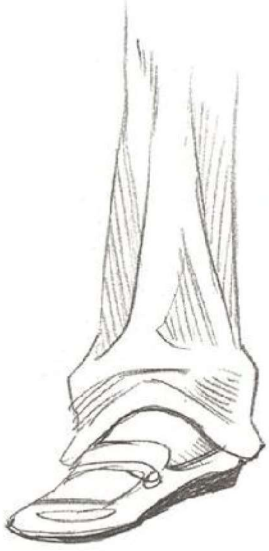
Hay una razón por la cual se crean las arrugas.

Arrugas causadas por la gravedad.

A medida que la ropa cae debido a la gravedad, la parte superior sigue al cuerpo y el exceso de tela en la parte inferior se hunde. Las arrugas se forman hacia la zona flácida.

Arrugas causadas por doblarse

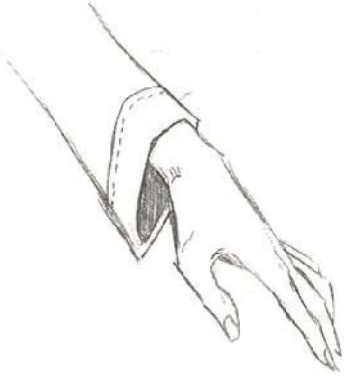
Cuando doblas el brazo, lo tiras hacia la articulación del codo, creando arrugas en un patrón radial. La clave es ser consciente de la dirección en la que se tira de la tela.



Arrugas causadas por la flacidez de la piel.

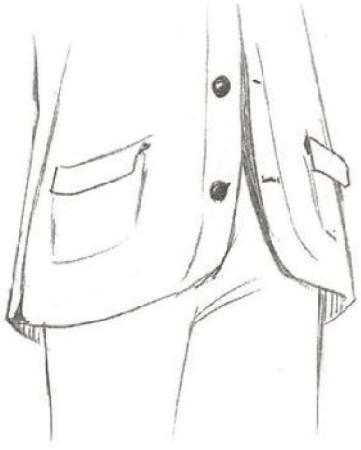
Las arrugas causadas por la flacidez deben extenderse y expresarse de forma suelta.

Áreas donde las arrugas no pueden aparecer.



brazalete

El material utilizado para las aberturas de las mangas es duro, por lo que generalmente no se forman arrugas.

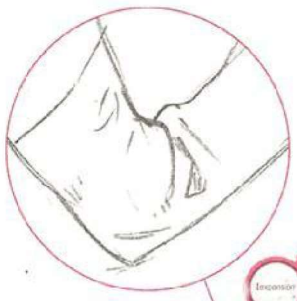


debajo de la chaqueta

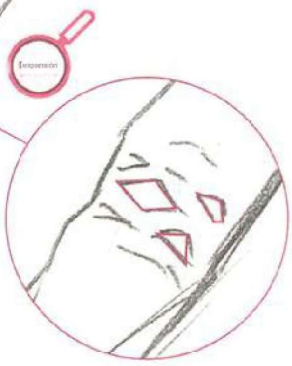
La parte de la chaqueta debajo de los bolsillos tiene una forma estable, por lo que es menos probable que se formen arrugas.

tipos de arrugas

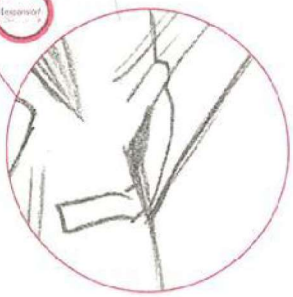
No hay muchos patrones de arrugas. Aquí presentaremos algunos representativos.



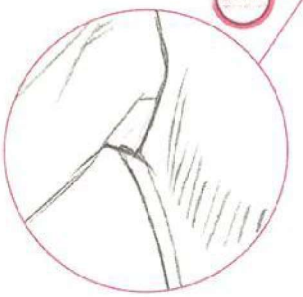
Al doblar un brazo, etc., puedes hacer que parezca más realista añadiendo unas tres arrugas oscuras.



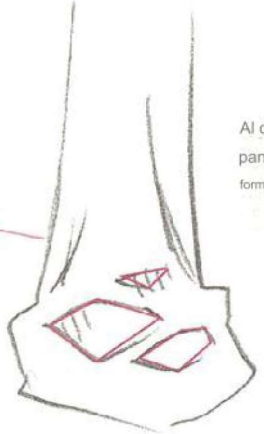
Es eficaz dibujar arrugas en las uniones alternando formas de diamantes en lugar de una sola línea.



Si se tira del área por encima de la axila levantando el brazo, dibuje una línea gruesa.



Dibuja líneas fuertes en las costuras para diferenciarlas de las arrugas.



Al dibujar las perneras de pantalones largos, dibuja formas de diamantes alternadas.

expresar con arrugas

Si dominas las arrugas, podrás ampliar el rango de expresión de tu ropa.

espesor de la tela

grueso

Dibuja un área amplia con una pequeña cantidad de arrugas.

delgado

Dibuja una gran cantidad de arrugas en un área pequeña.

Dureza de la tela

duro

Las arrugas son lineales y abundantes.

Suave

Las arrugas son curvilíneas y pocas en cantidad.

Tamaño de la ropa

Cómodo

Las arrugas se acumulan alrededor de las mangas y la cintura. También aumenta la cantidad de arrugas.

Exactamente

Las arrugas en mangas y cintura son insoportables. Las arrugas son pequeñas y la cantidad es pequeña.

variación

Chaqueta de cuero

gruesa

+ dura

+ ajustada

Polo

fino

+

suave

+

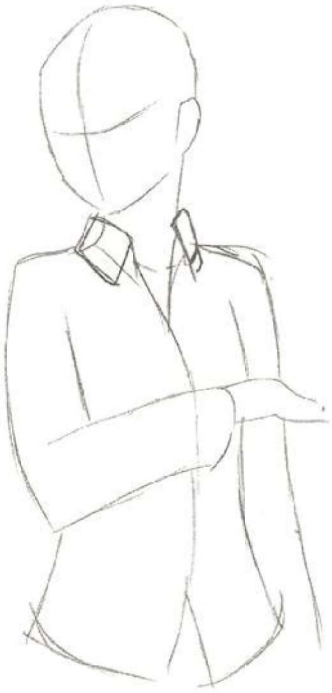
holgado

proceso de dibujo

1. Dibuja un Atari

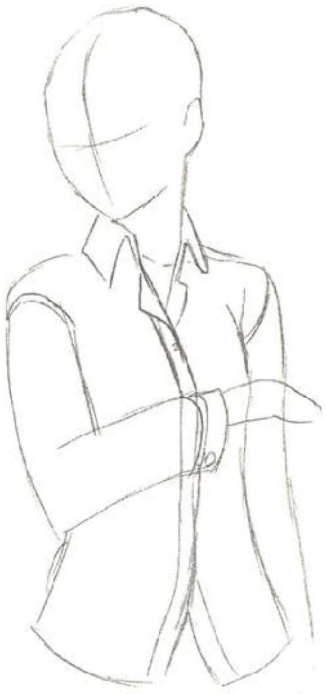
Dibuja Atari.

2. Dibuja el contorno de la ropa.



Borra las líneas del cuerpo y dibuja las líneas, prestando atención al tamaño de la ropa.

3. Dibujar costuras, etc.



Borre el exceso de líneas y dibuje costuras y costuras.

4. Dibuja grandes arrugas

Dibuja las arrugas prestando atención al grosor y firmeza de la tela.

5. Finalización

Dibuja la cara y las arrugas finas y estará completo.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Piensas en el principio detrás de las arrugas al dibujar?
- ¿Están las arrugas en posiciones naturales?

como dibujar ropa

Explicaré en detalle cómo dibujar ropa.

Dibujemos ropa privada.

Aquí hay algunos puntos a tener en cuenta al dibujar ropa casual para hombres y mujeres.

Ropa de invierno

abrigo

Se destaca el grosor del pelo en el cuello y las mangas.

camisola

Añadiendo un cierto porcentaje de líneas débiles se transmite la ligereza de la ropa.

cárdigan

Resalta la superposición poniendo la sombra del cárdigan sobre los jeans.

vaqueros

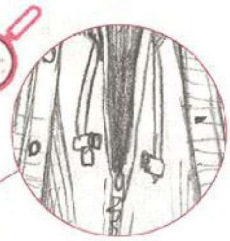
La dureza de los vaqueros se expresa mediante el uso de muchas líneas.

ropa de verano

falda

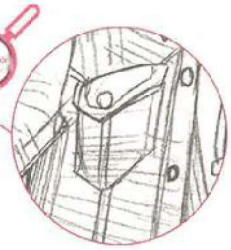
La ligereza se expresa mediante el uso generoso de líneas finas. El patrón también debería ser refrescante.

Ropa de invierno



sudadera

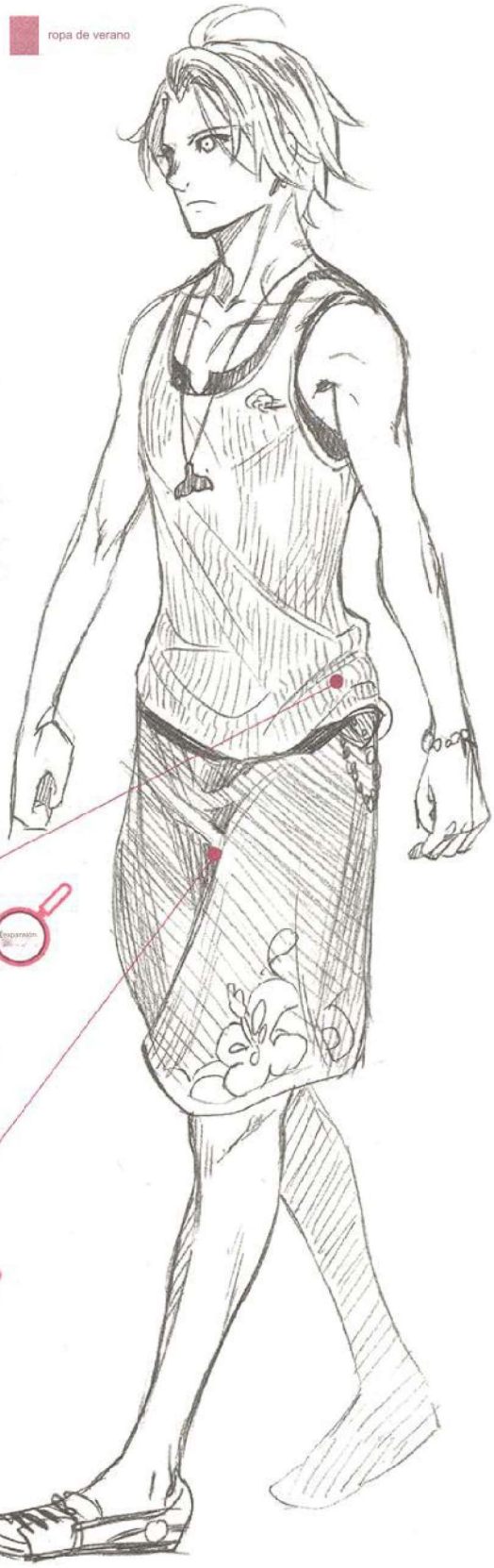
Las líneas de las arrugas deben ser moderadas para expresar el grosor. No olvides detalles como la cremallera.



Chaqueta de mezclilla

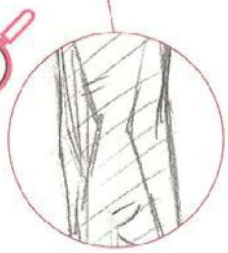
Al igual que los jeans, la tela es rígida, así que asegúrate de que haya muchas líneas.

ropa de verano



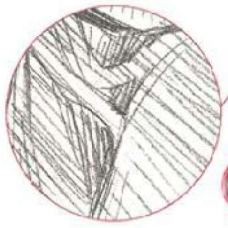
Camiseta sin mangas

La ropa parece más realista cuando está holgada.



pantalones chinos

Al hacer las líneas más finas, transmitimos la suavidad del material. Agregar arrugas triangulares o en forma de diamante lo hace más realista.



medio pantalón

Es tan holgado que cuesta ver el movimiento de las piernas por dentro. Al agregar líneas en varias direcciones, el movimiento de la ropa parece natural.

Cómo dibujar accesorios

Para crear una escena, es necesario utilizar accesorios de forma eficaz.

Dibujemos objetos pequeños.

Aquí hay algunos puntos a tener en cuenta al dibujar objetos pequeños.

colgante

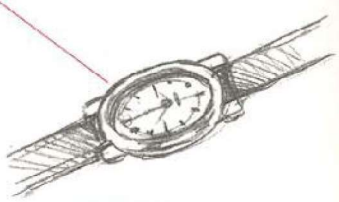
Preste atención al motivo del colgante.

anillo

Haz el contorno oscuro.

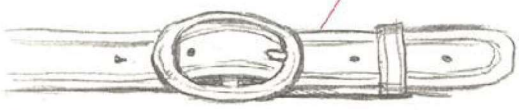
casa

Dibuja exactamente los huesos del paraguas. El número de huesos suele ser par. Tenga en cuenta que el ancho de la tela entre los huesos es diferente para crear perspectiva.



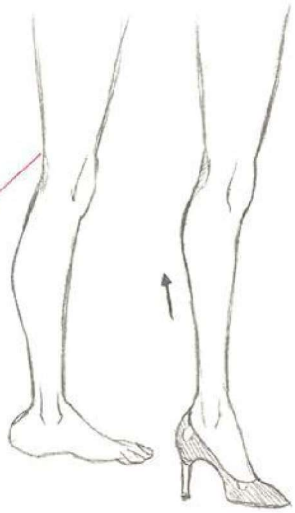
mirar

No es necesario incluir números, pero lo diferenciará claramente de las manecillas de un reloj.



cinturón

Si las líneas de los pantalones son oscuras, reduzca la cantidad de detalles en el cinturón para que se puedan ver detalles como los agujeros.

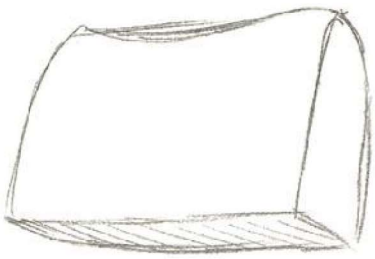


El efecto de los tacones altos.

Cuando usas tacones altos, la posición de tus pantorrillas cambia, así que ten cuidado al dibujarlas.

cómo dibujar una bolsa

1. Dibuja un Atari



La forma del bolso es importante. Al ser un producto de cuero, se evitan en la medida de lo posible las líneas rectas para crear una textura suave.

2. Dibuja las partes

Añade asas, tapas, etc. El tipo de bolso cambia según la posición y longitud del asa.

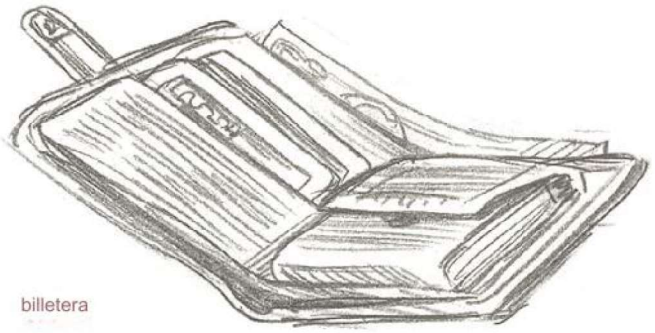
3. Dibuja los detalles

Dibuja los detalles. Agregue costuras, etc. aquí.

Otros accesorios

Bufanda

La textura de las puntadas se crea combinando líneas cortas verticales y horizontales y formas de T.

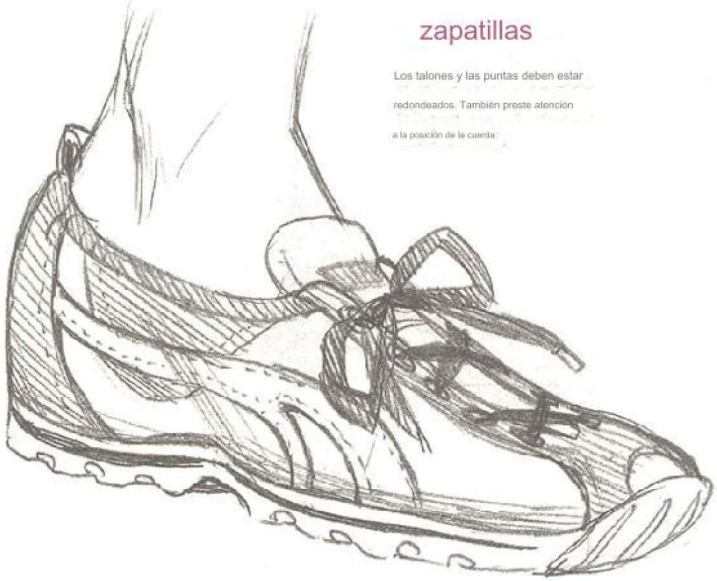


billetera

Saque con cuidado los tarjeteros, los monederos, los billetes, etc.

brazalete

Sea consciente de las formas redondeadas. No olvides agregar una sombra a tu muñeca.



zapatillas

Los talones y las puntas deben estar redondeados. También preste atención a la posición de la cuerda.

Cómo dibujar disfraces

El vestuario es importante a la hora de representar a un personaje. Aprende a dibujar con éxito.

cómo dibujar una doncella

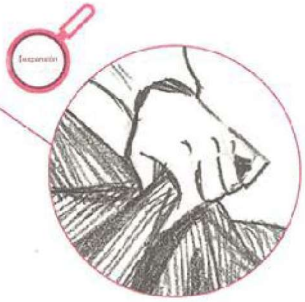
Las sirvientas son populares en los cafés para mucamas y, si las dibujas bien, seguramente ampliarás tu rango de expresión.

tocado

Dibuja un tocado según la forma de tu cabeza.

delantal

Para crear una apariencia linda, el delantal es más grande que un delantal normal y tiene muchos adornos.



fetiche

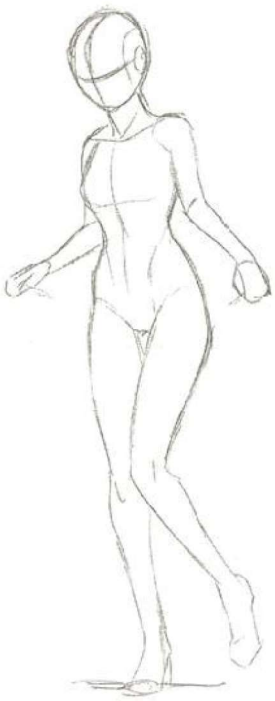
La pose habitual de sujetar la falda con una mano. La clave está en sujetarlo ligeramente con el dedo meñique levantado como si lo estuviera pellizcando.

Dibujemos un mayordomo

Dibuja ropa de mayordomo en lugar de un traje. Llevar una corbata negra da una impresión de cortesía.

proceso de dibujo

1. Dibuja un Atari



Cuida tu cuerpo. Un dibujo de desnudo basado en una figura de sexto grado.

2. Dibujar ropa

Dibuja la ropa interior y la falda. No es necesario dibujar el disfraz negro en este momento.

3. Agregar piezas hechas

Agregue piezas tipo sirvienta, como un delantal y un tocado.

4. Dibuja los detalles

Dibuja detalles como encajes y caras.

5. Finalización

Añade un color único y completa.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿Hay algo que hayas dibujado en el disfraz de sirvienta?
- [ ] ¿Hay algún problema con el equilibrio entre tu disfraz de sirvienta y tu cuerpo?

Cómo dibujar un uniforme

Los uniformes son un elemento esencial en la vida escolar. Presentaré cómo dibujarlo para hombres y mujeres.

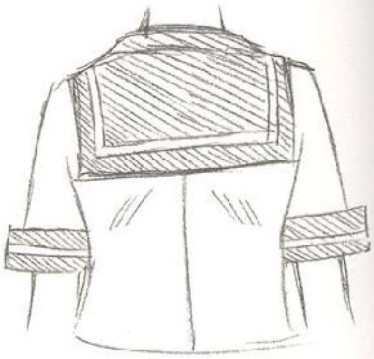
Cómo dibujar un traje de marinero (niñas)

Area del pecho

La bufanda alrededor del cuello y el pecho está dibujada suave y suavemente.

falda plisada

Sea breve y animado, como una chica de secundaria. No olvides hacer pliegues.



detrás

Dibuja un cuadrado para el cuello trasero del traje de marinero.

mocasines

Está hecho de cuero y es duro. Mantenlo simple y no dibujes demasiado.

Otros uniformes

chaqueta de sport

Si acercas un poco más la cintura, se verá más ordenada. Cierra el botón y ponte las gafas para una mirada seria.

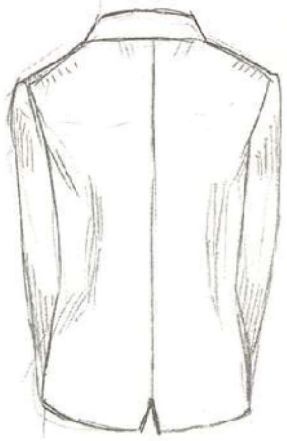
chaleco

Combínalo con una minifalda que muestre un poco el largo y un chaleco. Al alargar las mangas de la blusa para que la ropa parezca más grande, el carácter femenino se vuelve más elegante.

Cómo dibujar una chaqueta (niños)

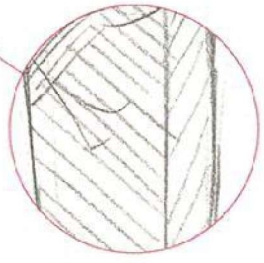
Area del pecho

La corbata está floja. Como es una camiseta blanca, no hay mucho que dibujar en ella.



detrás

La tela de la chaqueta es dura, por lo que no hay muchas arrugas en la espalda.



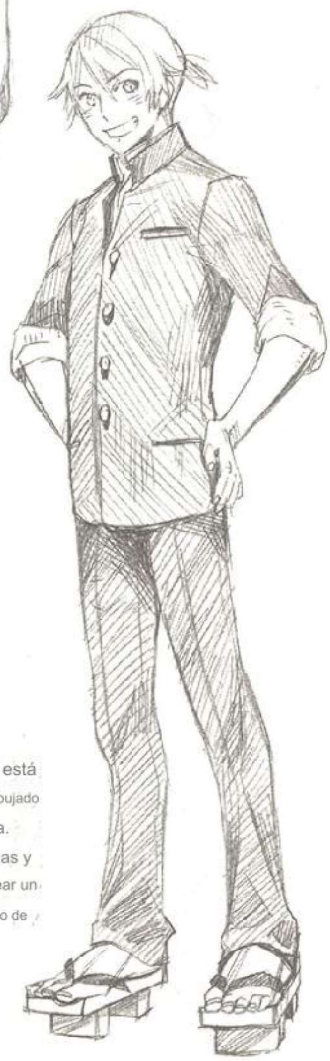
doblar

Los pantalones del uniforme están planchados en el centro para suavizar las arrugas.

Otros uniformes

chaleco

Da una textura suave. Llevar el emblema de la escuela en el pecho crea una gran atmósfera.



uniforme escolar

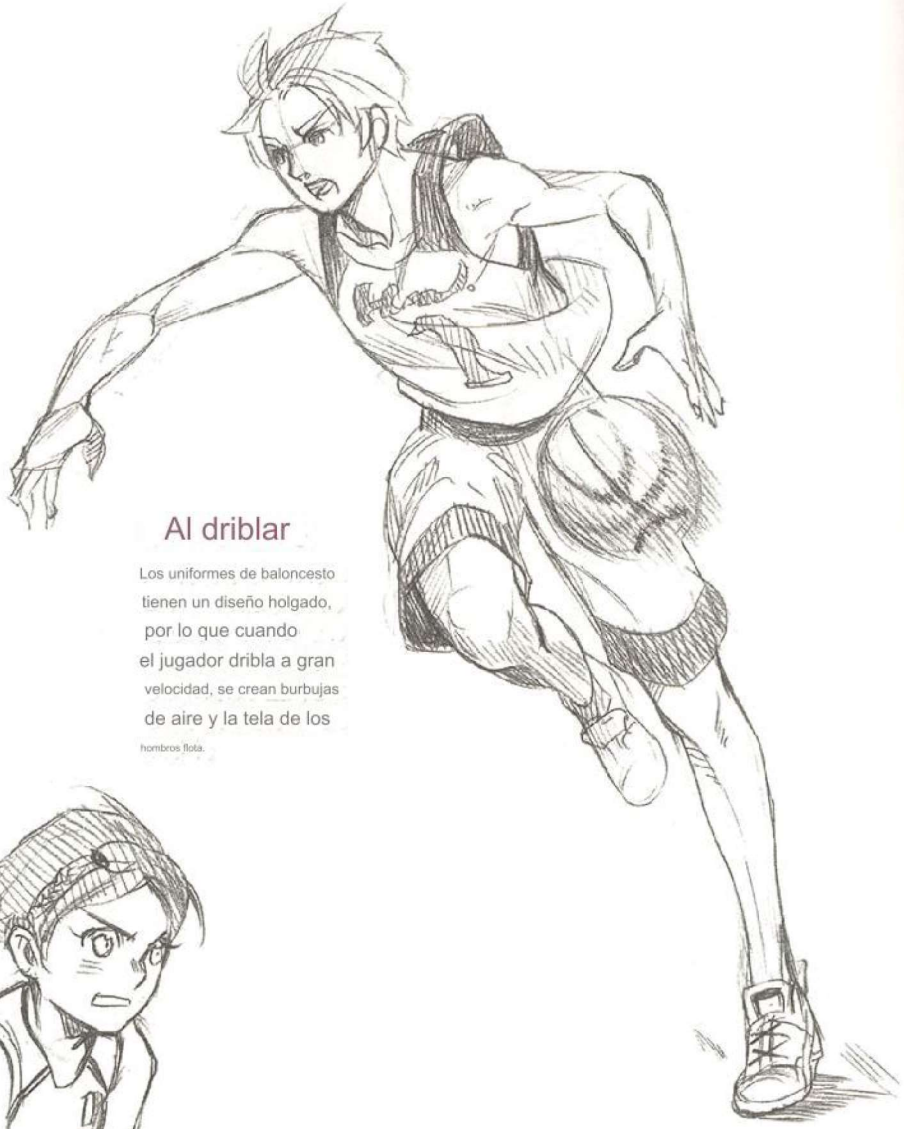
El cuello alzado está cuidadosamente dibujado para darle firmeza. Súbete las mangas y viste geta para crear un personaje nostálgico de Bankara.

Cómo dibujar equipamiento deportivo.

Aquí presentaremos consejos para dibujar ropa y herramientas deportivas.

baloncesto

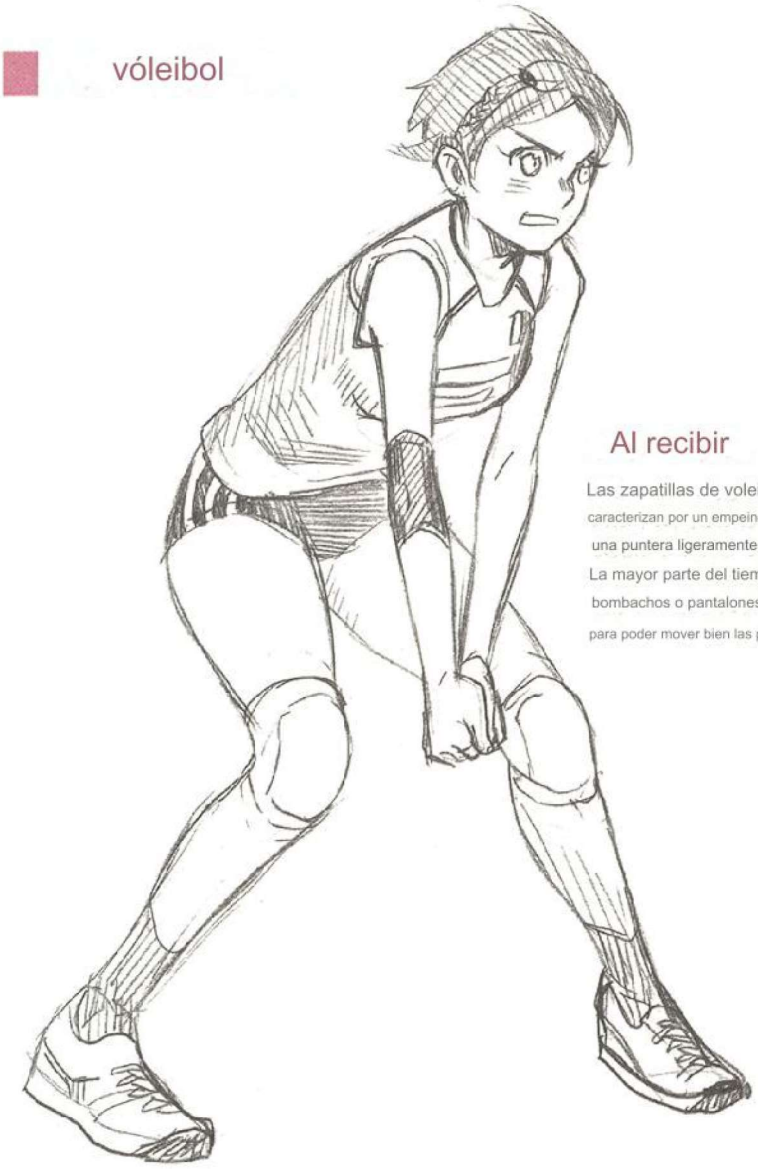
Tenga cuidado ya que la forma de la costura es distintiva. Añade sombras apropiadas a mano alzada.



Al driblar

Los uniformes de baloncesto tienen un diseño holgado, por lo que cuando el jugador dribla a gran velocidad, se crean burbujas de aire y la tela de los hombros flota.

vóleibol



Al recibir

Las zapatillas de voleibol se caracterizan por un empeine alto y una puntera ligeramente curvada. La mayor parte del tiempo usa bombachos o pantalones cortos para poder mover bien las piernas.

El voleibol tiene costuras únicas, por lo que después de recibir el golpe, agregas más costuras.

tenis

al servir

Los pantalones cortos para hombres generalmente quedan justo por encima de la rodilla. Al servir, se suben los pantalones cortos y se bajan las rodillas, así que tenga cuidado de que las rodillas no toquen el uniforme.

El patrón de la empuñadura está espaciado uniformemente. Gut dibuja líneas finas.

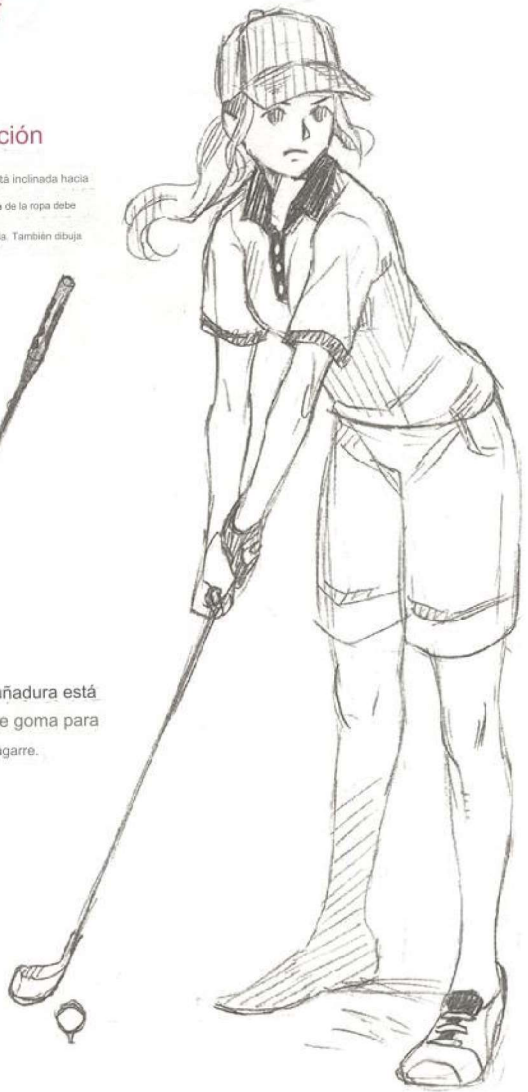
El parasol no tiene tela en la parte superior de la cabeza. La parte del ala tiene una suave curva.

golf

En la dirección

Dado que la persona está inclinada hacia adelante, la parte delantera de la ropa debe quedar ligeramente hundida. También dibuja las arrugas del abdomen.

La empuñadura está hecha de goma para facilitar el agarre.



guantes de golf

Los guantes de golf se caracterizan por un cierre de velcro en el dorso de la mano.

Cómo dibujar uniformes de combate.

Los uniformes de combate son estándar en el manga dirigido a hombres. También se caracteriza por muchos diseños elaborados.

ropa de camuflaje

Al dibujar en blanco y negro, los cuatro colores básicos son blanco, negro, gris claro y gris oscuro. Si es de color, todo debería verse verde.

pistola

Imagen basada en el FA-MAS utilizado por el ejército francés. Examina los materiales y dibuja con precisión.

Otros uniformes

marinero

Imagen de un marinero de la marina. Un sencillo uniforme de marinero y pantalones dan la apariencia de un marinero.

piloto

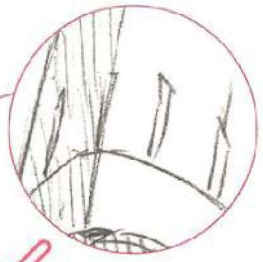
Ropa inspirada en los pilotos de la Fuerza Aérea. Realza tu imagen con gafas de sol grandes.

Cómo dibujar ropa de cocina.

Si dibujas bien la ropa de cocina, hasta la comida se verá deliciosa.

cocinero

Los chefs suelen usar ropa blanca para dar una sensación de limpieza. No te olvides de accesorios como sartenes.



sombrero

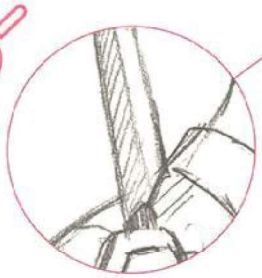
Tanto el gorro de cocinero como la ropa de cocina deben quedar holgados y no olvides arrugarlos. Preste atención al equilibrio de la altura del gorro de chef.

Area del pecho

Asegúrate de que la bufanda alrededor de tu pecho no sea demasiado grande. Si tu cabello es largo, también es importante recogerlo para que no estorbe.

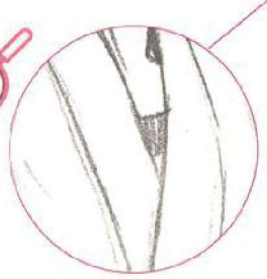
Cocinero

Vístete más pulcramente que un chef. También se requiere delantal. La combinación es la misma que la ropa japonesa, así que tenga cuidado de no combinarla al revés.



cuchillo

Los cuchillos japoneses son básicamente de un solo filo. El filo no está inscrito para distinguirlo de la parte de la mina.



Area del pecho

Al actuar frente a una tabla, es común usar una camiseta con el pecho abierto y una camiseta debajo.

Cómo dibujar personajes

Practiquemos dibujar personajes según cada escenario.

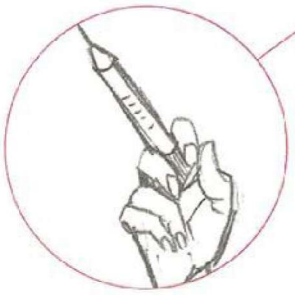
edición del personaje moe

"Moe" es algo que no te puedes perder en el manga reciente. Lo interesante es que incluso los escenarios inesperados pueden convertirse en personajes más.

enfermero

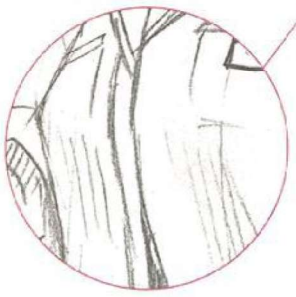
Configuración de personajes

Enfermera de 23 años. Aunque su trabajo es preciso y eficiente, también puede dar una impresión de frialdad.



Jeringuilla

Las jeringas son artículos esenciales para las enfermeras. Puedes dibujarlo más grande para enfatizarlo.



Area del pecho

Agregue un poco de sombra al área alrededor del área del cofre para crear plenitud.

puntos de personaje

Mantén tu expresión tranquila. Llama la atención porque es diferente a la imagen de una enfermera amable. Crear una atmósfera relajada, como sacar las orejas, te hará parecer más competente.

Fiesta

En realidad una tsundere

Tsun Tsun

A menudo muestra una expresión severa frente a enfermeras y pacientes.

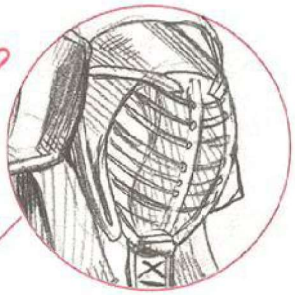
Aquí está

Cuando un médico al que respeto me elogia, me emociono.

Configuración de personajes

Una chica de 15 años de secundaria. Mis padres tienen un dojo de kendo.

Sorprendentemente descuidado.



superficie

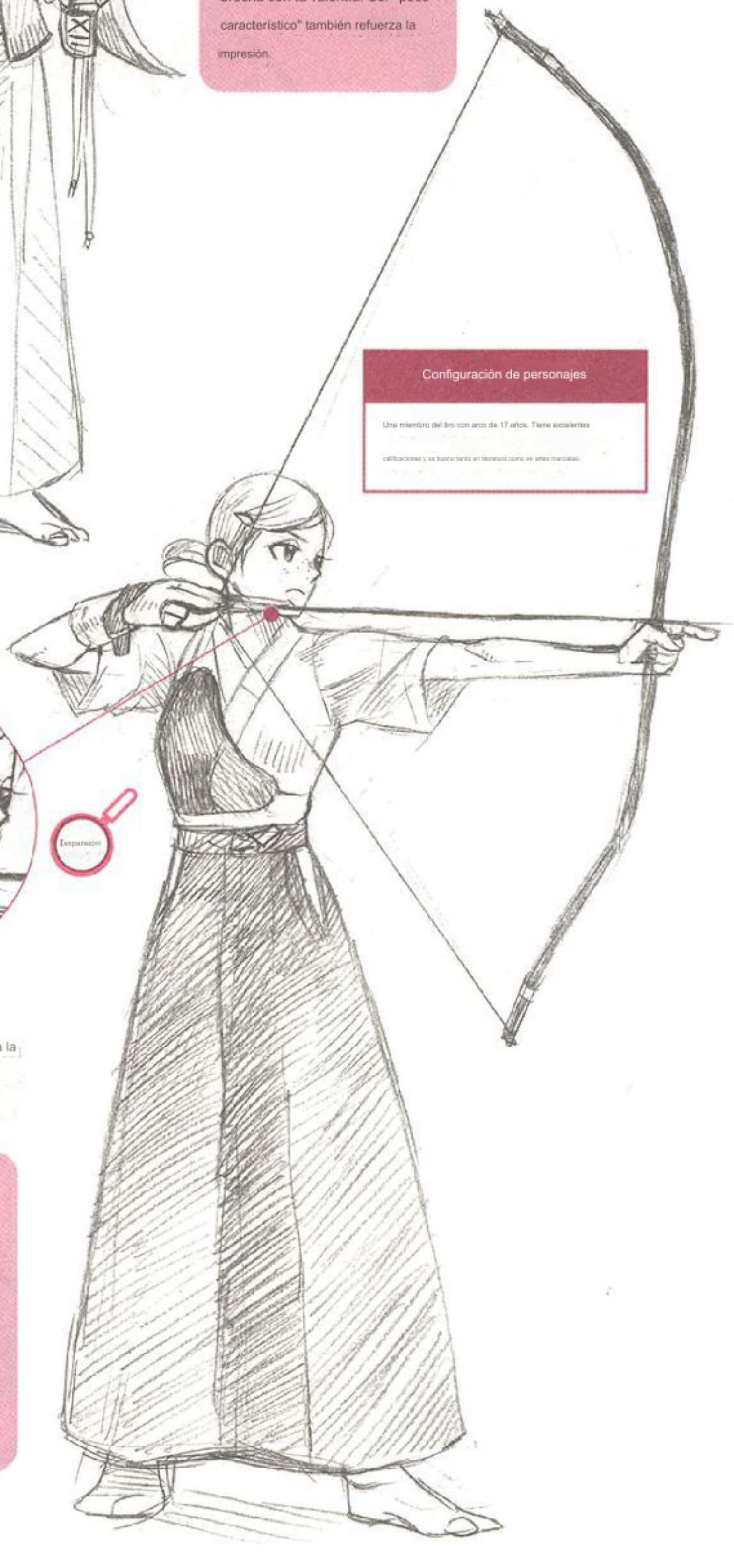
Haz la superficie ovalada. Los bordes del rostro también deben ser redondeados en lugar de rectos.

Puntos de carácter:

agranda tus ojos y haz que tu cara parezca infantil, creando una brecha con tu valentía. Ser "poco característico" también refuerza la impresión.

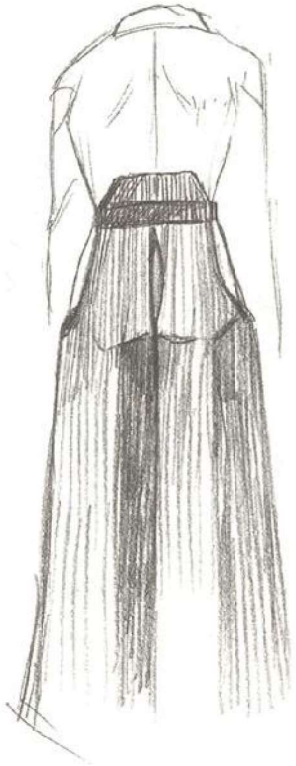
armadura

Hay 3 trozos de salsa de armadura. Como su nombre indica, se elabora cubriéndolo con kinchaku además de la salsa.



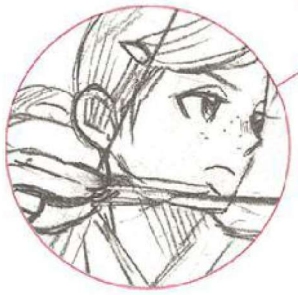
Configuración de personajes

Una miembro del club de arco de 17 años. Tiene excelentes calificaciones y se destaca tanto en literatura como en artes marciales.



Vista trasera

El punto clave de la hakama es que está abierta por los lados. Dibuja el pliegue claramente.



flecha

Dibuja la flecha para que se superponga a la barbilla. El punto donde el arco y la flecha se superponen debe estar debajo del punto medio del arco.

puntos de personaje

Al darle una expresión hosca, puede destacarse de otros personajes. Al agregarle pecas en la cara y no hacerla parecer una chica bonita, emite una imagen valiente como la de un "personaje que puede hacer cualquier cosa".

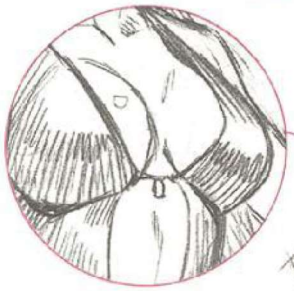
Edición de personajes sexys.

El manga también necesita personajes sexys para darle vida y atraer lectores.

hermana traviesa

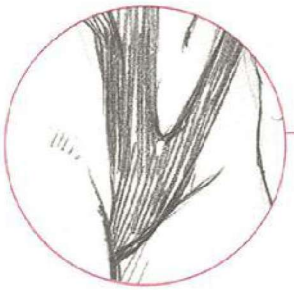
Configuración de personajes

Una estudiante universitaria de 20 años a la que le encantan los bañadores atrevidos. Exuda un encanto maduro.



Area del pecho

Para enfatizar el erotismo, hay mucha exposición. También es necesario crear una apariencia brillante.

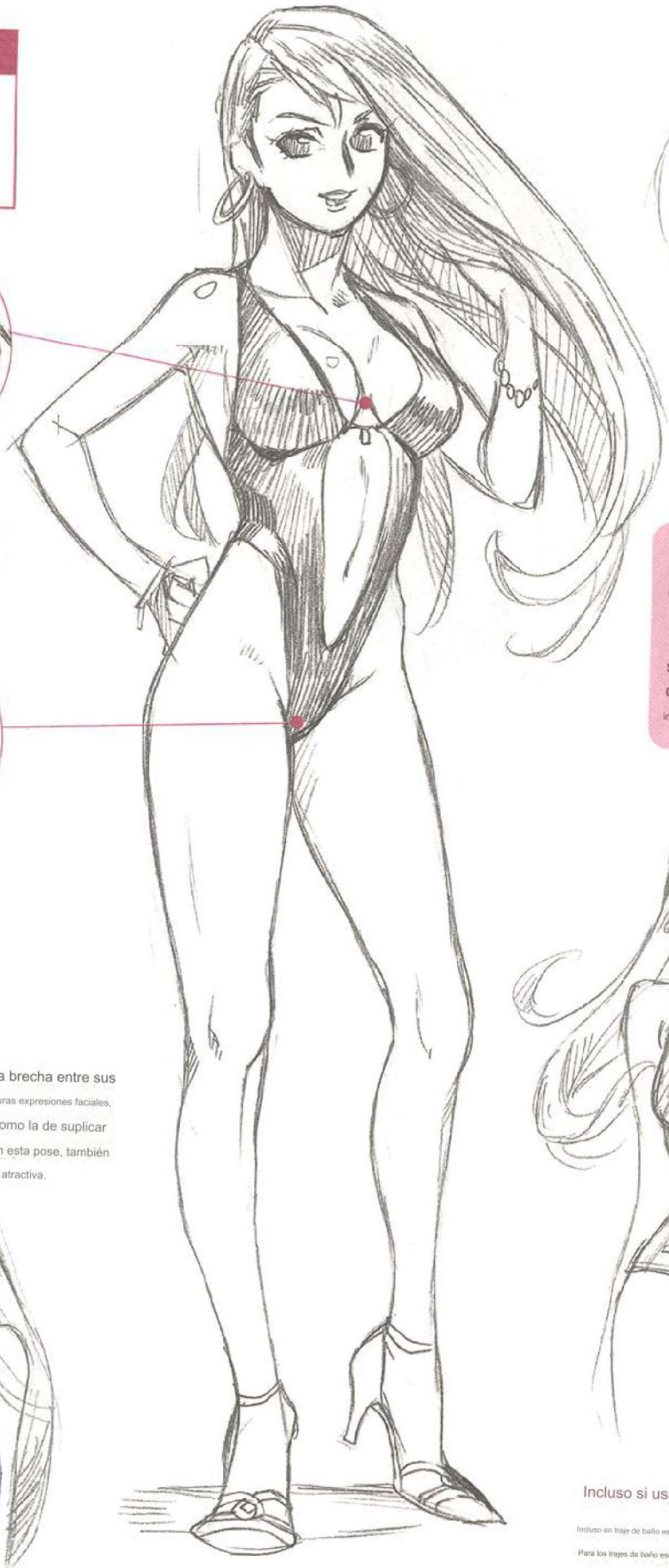


entre las piernas

Pierna alta. Afila el corte para exponer más superficie.

Bueno para ser mimado

La brecha entre sus duras expresiones faciales, como la de suplicar en esta pose, también es atractiva.



Diferencia con la ropa interior

Los sujetadores son principalmente de colores claros y tienen patrones detallados para diferenciarlos de los trajes de baño.

puntos de personaje

Capta los rasgos de cabello largo y labios gruesos. Al agregar elementos sólidos, puedes expresar claramente tu individualidad.

Incluso si usas un traje de baño escolar

Incluso en traje de baño escolar, su atractivo sexual sigue siendo el mismo. Para los trajes de baño escolares, dibuja las líneas de tu cuerpo con tanta claridad que puedas verlas. También use una etiqueta con su nombre.

Una persona que ama el cosplay.

Configuración de personajes

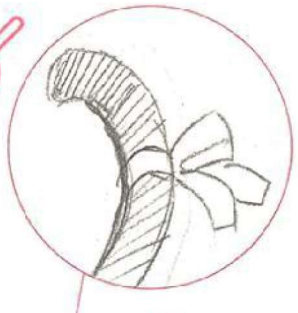
Una oficinista de 25 años cuyo hobby es el cosplay y le gustan especialmente los looks geniales que muestran mucha exposición.

fetiche

Generalmente un empleado de banco serio.

Mantenga una expresión firme y seria mientras trabaja.

Expansión



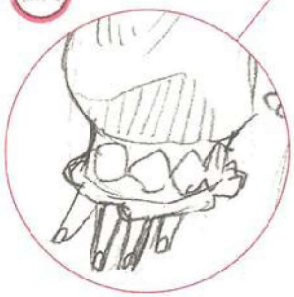
cola

La cola es familiar en el cosplay de orejas de gato. Riza la cola.

puntos de personaje

Para aprovechar su amor por el cosplay, sus expresiones faciales cambian para combinar con el disfraz. Asegúrate de que la personalidad facial no sea demasiado fuerte.

Expansión



soda

Se le conoce comúnmente como "Moe Sode" debido a su suela regordeta. El punto clave es que sólo una parte de la mano es visible.

doncella del santuario

Si estás usando un disfraz de sacerdotisa, se verá más lindo si las mangas son más grandes.

cosplay anime de ciencia ficción

Imagen del capitán de una nave espacial. El uso de muchas líneas rectas crea una atmósfera futurista.

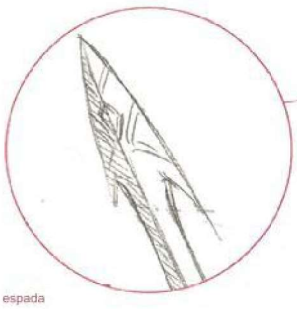
edición de personajes de fantasía

El mundo de las espadas y la magia está lleno de romance entre héroes y princesas.

Corajudo

Configuración de personajes

Un joven que aspira a convertirse en un héroe legendario. Ella guarda cierto secreto, pero la luz en sus ojos es fuerte.



espada

Una espada desenvainada con énfasis en el diseño para crear un mundo de fantasía. Agrega una sombra a un lado para mostrar la diferencia entre los dos bordes.

puntos de personaje

Al agregar bufandas, pañuelos y muchas marcas a la armadura, se desprende una sensación especial de ser un héroe. Si no arreglas tu cabello, puedes crear una apariencia áspera.

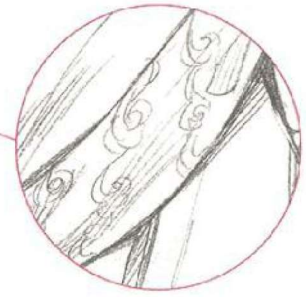
Princesa

Configuración de personajes

Una princesa de cierto país. Muchos caballeros compiten para ganarse su amor.

tiara

La corona, que es la marca de una princesa, tiene un diseño precioso.



vestido

El vestido tiene vuelo al final y tiene patrones detallados para darle un aspecto precioso.

puntos de personaje

Afloje la estructura general, por ejemplo ensanchando los rollos verticales. Mantén tu expresión tranquila y tus movimientos lentos.

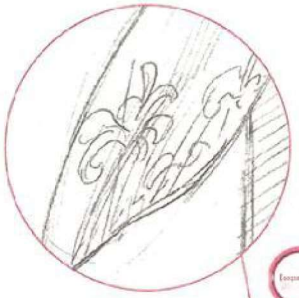
personajes de estilo japonés

Dominemos los personajes de estilo japonés y cómo dibujarlos, lo que se puede aplicar no solo a los dramas de época sino también a los tiempos modernos.

Princesa

Configuración de personajes

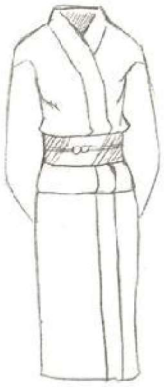
Una princesa del período Edo. Es amado por quienes lo rodean debido a su personalidad amable.



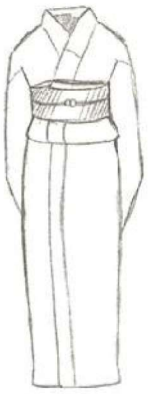
puntos de personaje

Tenga en cuenta que el cabello japonés debe dibujarse correctamente o no lucirá atractivo. Quiero dibujarla en una atmósfera gentil para expresar su personalidad gentil. Cuanto más pequeña sea la boca, más elegante lucirá.

NG



La banda es demasiado baja y la forma no es correcta. El lado delantero izquierdo del kimono también es un no-no.



Coloca el obi en una posición alta. Alinea siempre tu kimono con el lado delantero derecho.

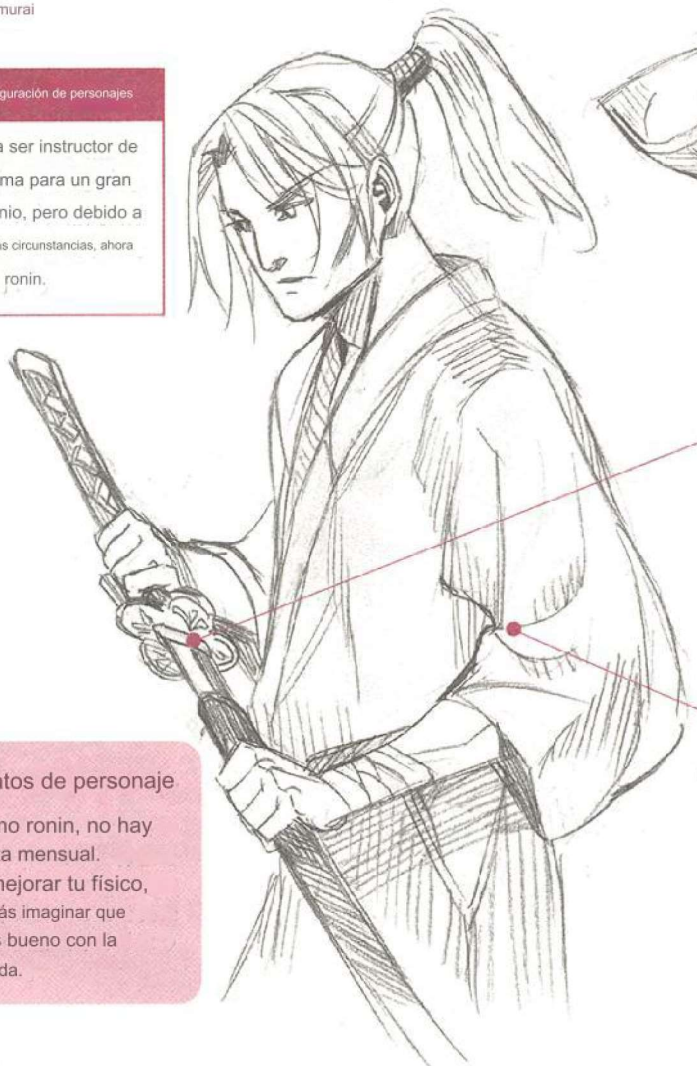
kimono

En el caso de los kimonos japoneses, sobre ellos se dibujan diversos motivos para dar sensación de lujo.

samurai

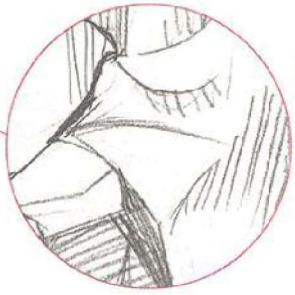
Configuración de personajes

Solía ser instructor de esgrima para un gran dominio, pero debido a diversas circunstancias, ahora es un ronin.



espada japonesa

La característica más distintiva de una espada japonesa es su tsuba (tsuba) y su mango. Debe destacarse el diseño de la tsuba. Sosténgalo de modo que su mano derecha quede a lo largo de la tsuba.



manga

Al dibujar tanto las arrugas provocadas por la ropa que cubre el cuerpo como las arrugas provocadas por la flexión de los brazos, se crea un efecto tridimensional.

puntos de personaje

Como ronin, no hay cuota mensual. Al mejorar tu físico, podrás imaginar que eres bueno con la espada.

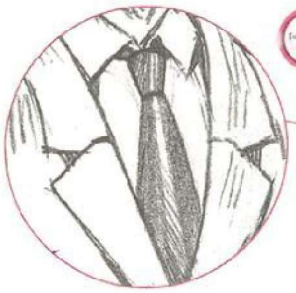
Edición de personajes asalariados.

Los trabajadores asalariados constituyen la mayoría de la sociedad moderna y se puede utilizar en una variedad de situaciones.

nuevo empleado

Configuración de personajes

Un oficinista de 23 años que acaba de incorporarse a la empresa. Es popular por su personalidad refrescante.



Area del pecho

Evite los patrones llamativos en su corbata y cierre el botón superior de su camiseta.

puntos de personaje

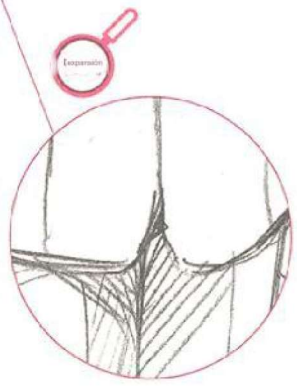
Me gusta la atmósfera sencilla de un recién llegado. Si dejas tu cabello desordenado, puedes crear una apariencia un poco desordenada.

Cuando tu cuerpo cambia

Si vas a dibujar a una persona gorda, usa un traje ajustado. También es eficaz sudar.

presidente de la compañía

Está bien tener un patrón llamativo en tu corbata o traje. Dibujemos la barba, etc. y hagamos un registro.



longitud del traje

El largo del traje debe ser más largo que la chaqueta del uniforme escolar.

Dibujemos un personaje

Aplica lo que has aprendido hasta ahora e intenta dibujar varios personajes.

edición femenina

kunoichi

La cota de malla se usa debajo del disfraz de ninja. Al darle un shuriken, parece más un ninja.

vamos a dibujarlo

Auxiliar de vuelo

Crea un peinado limpio. No olvides incluir un pañuelo en el cuello de tu uniforme.

vamos a dibujarlo

mujer pirata

Agregar un sombrero de pirata y un volante crea una atmósfera pirata. Dibujar tatuajes también es divertido.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- [ ] ¿No hay algún problema con el equilibrio entre tu disfraz y tu cuerpo?
- [ ] ¿Eres capaz de reproducir detalles como objetos pequeños?

edición masculina

Jugador de rugby

Las camisetas de rugby son básicamente a rayas. Hay muchas líneas para expresar el buen físico.

vamos a dibujarlo

mago

Combinando capucha y bastón parece un mago.

vamos a dibujarlo

Oficial de policía

Es importante añadirle una gorra y una radio para que parezca un policía.

vamos a dibujarlo

¡CHEQUEA AQUÍ!

- ¿Las arrugas y las sombras están dibujadas correctamente?
- ¿Puedes saber qué personaje es con solo mirarlo?

Infiltrándose en el lugar de trabajo de Fuha

Parte 3: Ropa

¿Cómo te pones la ropa? Esta vez, presentaré el proceso desde hacer una copia de la imagen dinámica hasta ponerte la ropa. Es importante visualizar la prenda terminada.

Ropa

Cuando se trata de ropa, es importante visualizar la figura terminada en la etapa del boceto. Visualiza exactamente lo que quieres ponerte.

bruto

01 Dibuja una imagen de la ropa completa usando una copia clara de la imagen dinámica.

02 Dibuja todo el cuerpo desde arriba a la izquierda hasta abajo a la derecha de la misma manera que en las imágenes dinámicas. Primero, dibuja la cabeza.

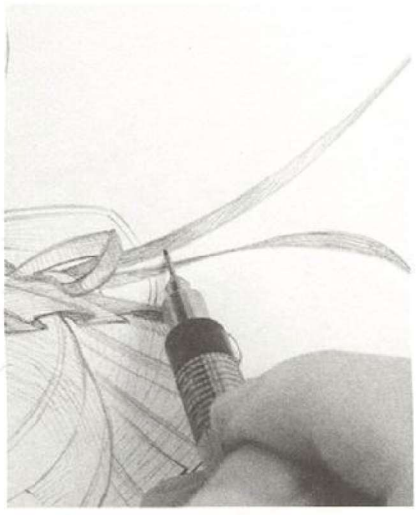
03 Dibuja accesorios para el cabello, collares y cintas. El centro de los accesorios se deja sin pintar para crear una sensación de transparencia.

04 Dibuja la parte superior del cuerpo.

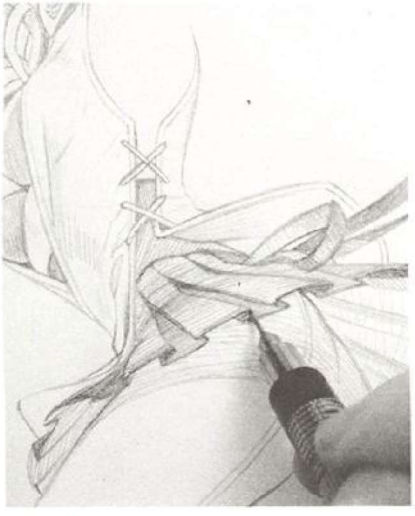
Dibuja los pechos para que sobresalgan un poco del disfraz sin mangas para darles sensación de carne.

06 Es una buena idea añadir algunas costuras para que la expresión no parezca papel.

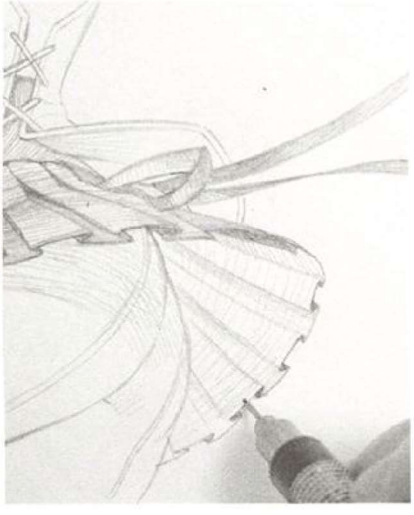
07 Dibuja la parte inferior del cuerpo.



08 La cinta que sobresale de la cintura está sombreada para crear un efecto tridimensional.

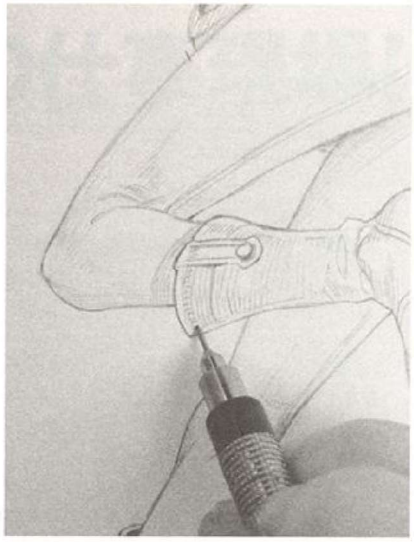


09 Dibuja una falda plisada. lineas y lineas los 0| uno al lado del otro.

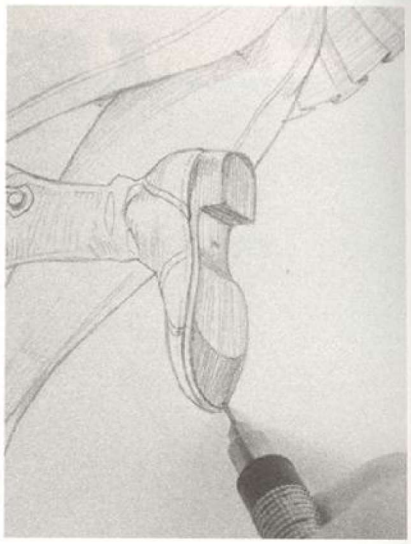


10 0| Agrega una sombra clara al interior de la falda.

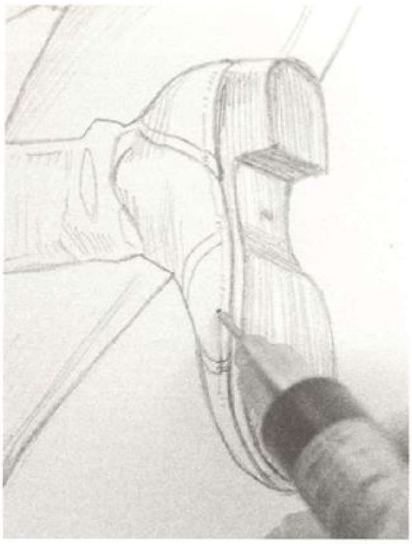
11 Dibuja desde alrededor de la cintura hasta debajo de las rodillas, luego dibuja los zapatos.



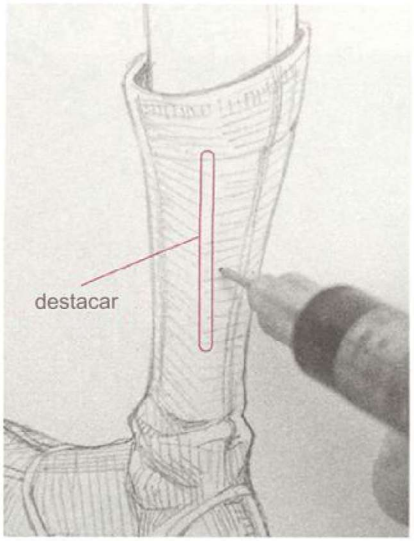
queden Dibuja los detalles. Dibújalo de modo que 12 espacios al frente.



13 Las zonas de la puntera y el talón de las suelas están sombreadas en colores oscuros para crear textura.

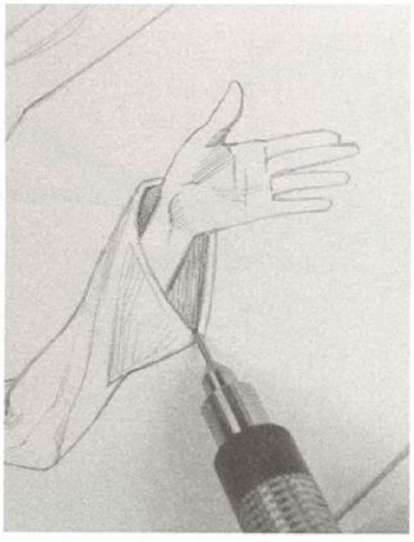


14 Hay un ligero escalón en el costado, así que agregué una línea para expresarlo.



15 Se deja un ligero resaltado en la línea interior para expresar la textura del zapato.

16 Finalización del tren inferior. A continuación, dibuja los brazos y la cara.



17 La mano izquierda se levanta hacia arriba, provocando que el dobladillo caiga. También dibuja la sombra en el interior.

18 La muñeca derecha está en ángulo, así que agrega una sombra en el dorso de la mano. Dibuja el dobladillo suelto para que quede hacia la derecha.

19 Finalmente, dibuja la cara. Al dibujar la postura del guiño, tenga en cuenta que el párpado superior se cerrará la mayor parte del tiempo.

Epílogo

Este libro contiene información basada en "Art Anatomy".

En mis clases de anatomía artística, que más disfruté durante mi época universitaria, aprendí, a grandes rasgos, a entender conscientemente el cuerpo.

Recuerdo que mientras mi amigo dibujaba un personaje sonriendo mostrando los dientes, yo me encontré dibujando una cara sonriendo mostrando los dientes. Creo que mi amigo había desarrollado el hábito de utilizar su propio cuerpo para buscar cosas similares a su propia imagen. Es interesante observar más de cerca las manos que usas todo el tiempo.

El momento en que tus habilidades de dibujo mejoran suele ocurrir de repente.

De repente vendrán a ti y te dirán: "¿Eh? ¡Puedo ver algo extraño en mi dibujo de hoy!" o "¡Si hago esto de esta manera, la pintura se desvanecerá!". Creo que el arte de pintar se trata más de "observar" que de "crecer".

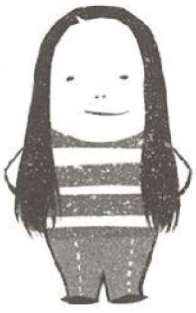
Cuando se trata de trabajo, no tengo mucho tiempo para mirar lenta y objetivamente mis dibujos y revisarlos. Sin embargo, con sólo darle la vuelta a la imagen o mirarla desde atrás, podrás comprender tus propias peculiaridades y distorsiones. Por favor intenta esto.

Este libro trata sobre la técnica de dibujar personas, así que lamento que mi técnica, el llamado boceto, no sea lo suficientemente buena, pero tuve la suerte de tener esta oportunidad y haré todo lo posible para dibujarla tanto como sea posible. el tiempo lo permite. Hice el corte.

Intenté incluir tantas expresiones diferentes como fuera posible, incluidas aquellas que fueran ortodoxas y versátiles.

Yo mismo quiero volver a leer este libro más tarde, juguetear con él y utilizarlo como guía para mi progreso y mi declive. Soy. Le agradecería que pudiera encontrar algunos consejos para los lectores. Por último,

me gustaría agradecer al personal, a las distintas personas que me aconsejaron, a los profesores y a mi madre que de vez en cuando posaba para mí...

gracias.

Pluma de Ao Fuu